MX

macromedia®
FIREWORKS® MX
2004

Erste Schritte mit Fireworks

Markenzeichen

Afterburner, AppletAce, Attain, Attain Enterprise Learning System, Attain Essentials, Attain Objects for Dreamweaver, Authorware, Authorware Attain, Authorware Interactive Studio, Authorware Star, Authorware Synergy, Backstage, Backstage Designer, Backstage Desktop Studio, Backstage Enterprise Studio, Backstage Internet Studio, Contribute, Design in Motion, Director, Director Multimedia Studio, Doc Around the Clock, Dreamweaver, Dreamweaver Attain, Drumbeat, Drumbeat 2000, Extreme 3D, Fireworks, Flash, Fontographer, FreeHand, FreeHand Graphics Studio, Generator, Generator Developer's Studio, Generator Dynamic Graphics Server, Knowledge Objects, Knowledge Stream, Knowledge Track, LikeMinds, Lingo, Live Effects, MacRecorder Logo and Design, Macromedia, Macromedia Contribute, Macromedia Coursebuilder for Dreamweaver, Macromedia M Logo & Design, Macromedia Flash, Macromedia Xres, Macromind, Macromind Action, MAGIC, Mediamaker, Multimedia is the Message, Object Authoring, Power Applets, Priority Access, Roundtrip HTML, Scriptlets, SoundEdit, ShockRave, Shockmachine, Shockwave, shockwave.com, Shockwave Remote, Shockwave Internet Studio, Showcase, Tools to Power Your Ideas, Universal Media, Virtuoso, Web Design 101, Whirlwind und Xtra sind Marken von Macromedia, Inc. und möglicherweise in den USA oder anderen Gerichtsbarkeiten eingetragen. Andere in dieser Dokumentation erwähnte Produktnamen, Logos, Entwürfe, Titel, Wörter oder andere Objekte sind Markenzeichen, Servicemarken oder Handelsnamen von Macromedia, Inc. oder anderen Unternehmen und sind in den USA oder bestimmten anderen Gerichtsbarkeiten möglicherweise eingetragen.

Das Handbuch enthält Links zu Websites von Drittanbietern, die nicht der Kontrolle von Macromedia unterliegen, und Macromedia ist für Inhalte solcher Sites nicht verantwortlich. Der Zugriff auf eine in diesem Handbuch erwähnte Website eines Drittanbieters erfolgt damit auf eigenes Risiko. Macromedia bietet diese Links als einen Service für seine Kunden an. Dies heißt jedoch nicht, dass Macromedia Inhalte dieser Websites von Drittanbietern unterstützt oder dafür Verantwortung übernimmt.

Haftungsausschluss der Firma Apple

APPLE COMPUTER, INC. ÜBERNIMMT KEINERLEI GEWÄHRLEISTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH KON-KLUDENT, FÜR DAS ENTHALTENE COMPUTER-SOFTWAREPAKET, SEINE HANDELSÜBLICHKEIT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DER AUSSCHLUSS KONKLUDENTER GARANTIEN IST IN EINIGEN STAATEN MÖGLICHERWEISE NICHT ZULÄSSIG. IN DIESEM FALL GILT DER OBEN ANGEFÜHRTE HAFTUNGSAUSSCHLUSS FÜR SIE NICHT. DURCH DIE GEWÄHRLEISTUNG ERHALTEN SIE BESTIMMTE RECHTE. MÖGLICHERWEISE STEHEN IHNEN WEITERE RECHTE ZU, DIE VON LAND ZU LAND VARIIEREN KÖNNEN.

Copyright © 2003 Macromedia, Inc. Alle Rechte vorbehalten. This manual may not be copied, photocopied, reproduced, translated, or converted to any electronic or machine-readable form in whole or in part without prior written approval of Macromedia, Inc. Part Number ZFW70M100G

Mitwirkende

Projektmanagement: Gary White.
Autoren: Dale Crawford, Tonya Estes, Naheeda Ravjani
Bearbeitungsmanagement: Rosana Francescato.
Redaktion: Linda Adler, Mary Kraemer, Noreen Maher
Produktionsmanagement: Patrice O'Neill
Multimedia-Entwicklung: Aaron Begley
Fotografie: Chris Basmajian
Produktion: Adam Barnett, John Francis, Jeff Harmon
Leitung des Lokalisierungs-Managements: Sami Kaied
Lokalisierungs-Projektmanager: Gloria Figueroa
Lokalisierungs-Produktionsexperte: Seungmin Lee
SDL
Besonderer Dank an Jeff Ahlquist, Doug Benson, Rob McCullough, Joe Merritt, Melana Orton

Erste Ausgabe: September 2003

Macromedia, Inc.
600 Townsend St.
San Francisco, CA 94103, USA

INHALTSVERZEICHNIS

KAPITEL 1: Einführung 5

Systemanforderungen 5
Fireworks installieren 6
Neue Funktionen in Fireworks 8

KAPITEL 2: Grundlagen von Fireworks 11

In Fireworks arbeiten 11
Vektor- und Bitmapobjekte 12
Interaktive Grafiken 12
Über das Optimieren und Exportieren von Grafiken 12
Vektor- und Bitmapgrafiken 13
Über Vektorgrafiken 13
Über Bitmapgrafiken 14
Neue Dokumente erstellen 14
Dateien öffnen und importieren 16
Kürzlich geschlossene Dokumente öffnen 16
Mit anderen Anwendungen erstellte Grafiken öffnen 16
Fireworks-PNG-Dateien aus HTML-Dateien erstellen 18
Objekte in ein Fireworks-Dokument einfügen 19
Fireworks-Dateien speichern 22
Fireworks PNG-Dateien speichern 22
Dokumente in anderen Formaten speichern 23
Die Arbeitsumgebung von Fireworks 24
Startseite verwenden 24
Das Werkzeuge-Bedienfeld verwenden 25
Den Eigenschafteninspektor verwenden 26
Mit den Bedienfeldern arbeiten 27
Über das Schnellexport-Symbol 32
Symbolleisten öffnen und verschieben (nur Windows) 32
Durch Dokumente navigieren und Dokumente anzeigen 32
Die Leinwand ändern 36
Mit dem Bedienfeld „Verlauf“ mehrere Aktionen rückgängig machen und wiederholen 43
Weiterführende Informationen zu Fireworks 44

INDEX 45

KAPITEL 1
Einführung

Macromedia Fireworks MX 2004 ist die definitive Lösung für das professionelle Entwerfen und Erstellen von Webgrafiken. Es wird als erste Produktionsumgebung den besonderen Anforderungen gerecht, mit denen Webgrafikdesigner und -entwickler bei ihrer Arbeit konfrontiert werden.

Mit Fireworks können Sie in einer professionellen Umgebung Webgrafiken erstellen, bearbeiten und animieren, komplexe Interaktivität einbringen und Bilder optimieren. Mit einem einzigen Programm können Sie jetzt sowohl Vektor- als auch Bitmapgrafiken erstellen und bearbeiten. Alle Objekte können jederzeit bearbeitet werden. Zudem können Sie den Arbeitsfluss automatisieren, um zeitaufwändige Aktualisierungen und Änderungen zu vereinfachen.

Fireworks lässt sich in andere Macromedia-Produkte, wie z. B. Dreamweaver, Flash, FreeHand und Director, sowie in weitere häufig verwendete Grafikprogramme und HTML-Editoren integrieren. Stellen Sie sich Ihre rundum integrierte Lösung für die Arbeit im Web zusammen. Sie können ganz einfach Fireworks-Grafiken in HTML- und JavaScript-Code exportieren, der auf Ihren HTML-Editor abgestimmt ist.

Systemanforderungen

Bevor Sie Fireworks installieren, sollten Sie sicherstellen, dass Ihr Computer folgende Hardware- und Softwareanforderungen erfüllt:

Microsoft Windows

- Prozessor: 300 MHz Intel Pentium II
- Windows 98 SE, ME, 2000 oder XP
- Arbeitsspeicher: 64 MB (128 MB empfohlen); freier Festplattenspeicher: 80 MB
- Auflösung 800 x 600 Pixel, 256-Farben-Anzeige oder höhere
- Adobe Type Manager 4 oder spätere Versionen für die Verwendung von Type-1-Schriften
- CD-ROM-Laufwerk

Macintosh

- Prozessor: Power Macintosh G3; Betriebssystem: OS X Version 10.1.5 oder höher bzw. 10.2.6 oder höher
- Arbeitsspeicher: 64 MB (128 MB empfohlen); freier Festplattenspeicher: 80 MB
- Auflösung 800 x 600 Pixel, 256-Farben-Anzeige oder höhere
- CD-ROM-Laufwerk

Fireworks installieren

Die neuesten Produktinformationen und Anweisungen finden Sie in der Liesmich-Datei auf der Fireworks-CD-ROM.

So installieren Sie Fireworks:

1. Legen Sie die Fireworks-CD in das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers ein.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Bei Windows startet das Installationsprogramm von Fireworks automatisch. Wenn es nicht automatisch gestartet wird, wählen Sie **Start** > **Ausführen**. Klicken Sie auf **Durchsuchen**, und wählen Sie auf der Fireworks-CD die Datei „Setup.exe“ aus. Klicken Sie im Dialogfeld **Ausführen** auf **OK**.
   - Beim Macintosh doppelklicken Sie auf das Fireworks-Installationssymbol.
3. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

   Das Installationsprogramm fordert Sie auf, die erforderlichen Daten einzugeben.
4. Wenn Sie dazu aufgefordert werden, starten Sie Ihren Computer neu.

Produktaktivierung

Als Benutzer mit einer Einzellizenz müssen Sie Ihre Lizenz innerhalb von 30 Tagen nach der Installation aktivieren. Die Aktivierung erfolgt über eine Internet-Verbindung oder per Telefon in einem einfachen, nahtlosen Verfahren, das nur wenige Minuten dauert. Bei der Produktaktivierung werden keinerlei persönliche Daten, sondern nur die Seriennummer des Produkts übertragen. Weitere Informationen finden Sie unter http://www.macromedia.com/go/activation_de.

Die mit Fireworks installierten Dateien ansehen

Es kann sich als nötig erweisen, die zusammen mit Fireworks installierten Dateien einzusehen oder zu bearbeiten. Bei der Installation richtet Fireworks an verschiedenen Stellen in Ihrem System neue Dateien ein. Sie sollten wissen, warum sich diese Dateien an der jeweiligen Stelle befinden. Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe zu Fireworks (**Hilfe** > **Fireworks verwenden**; wenn Sie mit Mac OS X arbeiten, wählen Sie **Hilfe** > **Fireworks-Hilfe**)

Besonders beim Betrieb von Fireworks auf einem Macintosh sollten Sie das Format beachten, in dem Fireworks die Anwendung und ihre Konfigurationsdateien speichert. Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

Fireworks erlernen

Zum Erlernen von Fireworks stehen zahlreiche Ressourcen zur Verfügung. Hierzu gehören das vorliegende Handbuch, die Fireworks-Hilfe, PDF-Versionen der Fireworks-Dokumentation und mehrere Informationsquellen im Internet.

Die Fireworks-Hilfe ist während der Ausführung des Programms jederzeit verfügbar. In der Fireworks-Hilfe finden Sie die vollständige Dokumentation zu Fireworks. Wählen Sie **Hilfe** > **Fireworks-Hilfe**, um die Fireworks-Hilfe zu öffnen.

Fireworks-Tutorials bieten eine interaktive Einführung in die wichtigsten Funktionen von Fireworks. Die einzelnen Tutorials können jeweils in ca. einer Stunde durchgearbeitet werden. Die Tutorials behandeln gebräuchliche Aufgaben in Fireworks, wie beispielsweise das Verwenden der Werkzeuge zum Zeichnen und Bearbeiten oder Optimieren von Grafiken sowie das Erstellen von Rollovern, Navigationsleisten und anderen interaktiven Elementen. Die Tutorials sind auf der Website des Fireworks-Supports unter www.macromedia.com/de/support/ erhältlich.

Die Startseite ist ein zentraler Ort, über den Sie auf Tutorials, technische Hinweise und andere aktuelle Informationen über Fireworks zugreifen können. Die Startseite ist dynamisch; von ihr aus Sie können per Mausklick die aktuellsten Updates und Informationen direkt von Macromedia abrufen.

Die Fireworks-Anwendung enthält zahlreiche Dialogfelder und QuickInfo, die Ihnen bei der Arbeit mit dem Programm behilflich sind. QuickInfo werden eingeblendet, wenn Sie mit dem Mauszeiger auf einem Element der Benutzeroberfläche verweilen.

Erste Schritte mit Fireworks enthält allgemeine Kapitel, in denen die elementaren Funktionen von Fireworks erläutert werden.

Fireworks verwenden, das Benutzerhandbuch für Fireworks, kann in gedruckter Form über die Macromedia-Website erworben werden.

Die PDF-Version von Fireworks verwenden kann durchsucht und ausgedruckt werden. Diese PDF-Datei finden Sie auf der Installations-CD und auf der Macromedia-Website unter www.macromedia.com/support/fireworks/documentation.html.

Die Website von Macromedia wird regelmäßig mit den neuesten Informationen über Fireworks aktualisiert. Auf der Website finden Sie außerdem Ratschläge von erfahrenen Anwendern, weiterführende Themen, Beispiele, Tipps und Updates. Besuchen Sie die Website von Macromedia, um neueste Nachrichten über Fireworks und Tipps zum optimalen Ausschöpfen des Programms zu erhalten: www.macromedia.com/de/.

Das Fireworks-Diskussionsforum bietet einen regen Informationsaustausch zwischen Fireworks-Anwendern, dem technischen Kundendienst und dem Entwicklungsteam. Rufen Sie mit einem Newsreader die Seite news://forums.macromedia.com/macromedia.fireworksauf.

Extending Fireworks enthält Informationen zum Schreiben von JavaScript, um Arbeitsgänge in Fireworks zu automatisieren. Mit JavaScript-Befehlen, die Fireworks interpretieren kann, können Sie jeden Befehl und jede Einstellung von Fireworks anpassen. Eine PDF-Version von *Extending Fireworks* ist auf der Website von Macromedia erhältlich.

Fireworks registrieren

Es empfiehlt sich, Macromedia Fireworks auf elektronischem Weg oder per Post zu registrieren. Sie können Fireworks im Rahmen der Produktaktivierung beim ersten Start des Programms elektronisch registrieren.

Wenn Sie das Programm registrieren, werden Sie in eine Prioritätsliste aufgenommen und erhalten die neuesten Mitteilungen zu Aktualisierungen und neuen Produkten von Macromedia. Darüber hinaus werden Sie frühzeitig per E-Mail auf Updates und neue Inhalte auf den Websites www.macromedia.com/de/ und www-euro.macromedia.com hingewiesen.

So können Sie Ihre Ausgabe von Fireworks registrieren:

- Wählen Sie **Hilfe** > **Online-Registrierung**, und füllen Sie das Formular aus.
- Wählen Sie **Hilfe** > **Registrierung drucken**, drucken Sie das Formular aus, und schicken Sie es an die darauf angegebene Adresse.

Neue Funktionen in Fireworks

Neue Funktionen machen Fireworks MX 2004 zu einer immer benutzerfreundlicheren Anwendung zur Integrierung von Grafiken und interaktiven Elementen in Websites. Fireworks MX 2004 bietet höchste Produktivität für erfahrene Webdesigner und HTML-Entwickler, die auch mit Grafiken arbeiten, aber auch für Neulinge im Webdesign, die interaktive Websites mit vielen Grafiken erstellen wollen, sich aber mit Codes und JavaScript wenig oder gar nicht auskennen.

Startseite Die Startseite wird eingeblendet, wenn Sie Fireworks starten. Auf dieser Seite finden Sie Optionen, die Ihnen den Einstieg in das Programm erleichtern und Sie auf Stellen verweisen, an denen Sie weiterführende Informationen oder Unterstützung finden.

Im Originalformat speichern Diese neue Funktion stellt eine erhebliche Verbesserung der Arbeitsabläufe in Fireworks dar. Sie können nun importierte Dokumente in ihrem Originalformat speichern, nachdem Sie sie in Fireworks bearbeitet haben.

Server-Side-Unterstützung Fireworks MX 2004 unterstützt nun Server-Side-Dateiformate wie CFM, PHP und ASP in beiden Richtungen.

Automatische Formen Automatische Formen sind neue Grundobjekte, die wissen, wie ihre Eckpunkte zu bewegen sind und die auf ihre Transformation intelligent reagieren.

Als E-Mail senden Sie können jetzt Dokumente als E-Mail-Anlage aus Fireworks heraus senden.

Bedienfelder ein/ausblenden Mit dieser neuen Schaltfläche können Sie alle Fireworks-Bedienfelder rasch aus- und wieder einblenden, wenn Sie vorübergehend Platz im Arbeitsbereich schaffen möchten.

Dokument-Registerkarten (PC) Sie können nun zwischen mehreren Dokumenten wechseln, indem Sie auf die entsprechende Dokument-Registerkarte unten im Arbeitsbereich klicken.

Leinwand einpassen Sie können das Bild rasch an die Größe der Leinwand anpassen, indem Sie im Eigenschafteninspektor die Schaltfläche **Leinwand einpassen** wählen.

Skalierung vom Mittelpunkt Wenn Sie die <Alt>-Taste (Windows) bzw. die Wahltaste (Macintosh) gedrückt halten, können Sie mit dem Skalierungswerkzeug eine Skalierung vom Mittelpunkt aus durchführen.

Rote Augen entfernen Mit dem Werkzeug **Rote Augen entfernen** können Sie rote Augen aus Digitalfotos entfernen.

Farbe ersetzen Mit diesem neuen Werkzeug können Sie im Handumdrehen eine Farbe ersetzen, die in einer Bitmap in Ihrem Dokument enthalten ist.

Erweiterte Live-Effekte Mit den neuen Live-Effekt-Optionen können Sie Bewegungs-Weichzeichnen und andere faszinierende Effekte erstellen.

Popup-Vorschau Die Popupmenüs für Pinselstrich, Füllung und Schriftart im Eigenschafteninspektor stellen nun dar, wie sich ein neuer Pinselstrich-, Füllungs- oder Schriftartwert auf das ausgewählte Objekt auswirkt.

Gepunktete Linie Mit dem neuen Pinselstrich **Gepunktete Linie** erhalten Sie zusätzliche Optionen beim Erstellen nützlicher und interessanter Stricheffekte.

Konturfarbverlauf Erstellen Sie mehrfarbige Farbverläufe, die der Kontur eines Umrisspfades folgen. Dank dieser neuen Funktion ist die Darstellung organisch aussehender, fließender Grafiken in Fireworks viel einfacher als zuvor.

Dateiverwaltung Mit dieser neuen Symbolleisten-Schaltfläche können Sie Dateien in der Macromedia Studio MX 2004-Website ein- und auschecken.

Unicode-Unterstützung Schöpfen Sie die Sprachenfunktionen Ihres Betriebssystems voll aus. Auch Benutzer der englisch- oder deutschsprachigen Version von Fireworks MX 2004 können nun Doppel-Byte-Grafik- und alternativen Text erstellen und Doppel-Byte-Zeichen wie Kanji und Hiragana in beliebigen Textfeldern verwenden.

Verbesserte Anti-Alias-Funktion Mit den neuen Anti-Alias-Optionen, die das Anti-Aliasing-System von Windows bzw. Quartz auf dem Macintosh voll ausschöpfen, können Sie Text besser lesbar machen. Darüber hinaus können Sie auch die innovative anpassbare Anti-Alias-Funktion von Fireworks verwenden.

Dies sind nur einige der Verbesserungen in Fireworks MX 2004. Weitere Informationen über alle Änderungen, die an Fireworks vorgenommen wurden, finden Sie im Hilfesystem von Fireworks. Wählen Sie **Hilfe >Fireworks-Hilfe**.

KAPITEL 2
Grundlagen von Fireworks

Macromedia Fireworks MX 2004 ist eine Anwendung für das Design von Grafiken, die für das Internet gedacht sind. Mit seinen innovativen Lösungen können Grafikdesigner und Webmaster auch größte Probleme mühelos bewältigen. Mit der breiten Palette an Werkzeugen können Sie Vektor- und Bitmapgrafiken in einer einzigen Datei erstellen und bearbeiten.

Seit es Fireworks gibt, benötigen Webdesigner statt zehn oder mehr aufgabenspezifischen Anwendungen nur noch eine einzige Software. Dank der neuen, nicht-destruktiven Live-Effekte entfällt das frustrierende Neuerstellen von Webgrafiken nach jedem kleinen Bearbeitungsvorgang. Fireworks generiert JavaScript-Code und erleichtert so das Erstellen von Rollover-Schaltflächen. Mit den Optimierungsfunktionen lässt sich die Dateigröße von Webgrafiken ohne Qualitätsverlust reduzieren.

Wenn Sie mit Fireworks noch nicht vertraut sind, beginnen Sie mit allgemeinen Konzepten wie dem Öffnen, Importieren und Speichern von Dateien. Gewöhnen Sie sich an das Arbeiten mit der Fireworks-Umgebung und innerhalb von Dateien. Zum Erstellen einer neuen Datei bzw. Öffnen einer bestehenden Datei steht Ihnen die Fireworks-Arbeitsumgebung zur Verfügung.

In Fireworks arbeiten

Fireworks ist eine vielseitige Anwendung zum Erstellen, Bearbeiten und Optimieren von Webgrafiken. Sie können Bitmap- und Vektorgrafiken entwerfen, Web-Effekte, wie z. B. Rollover und Popupmenüs erstellen, Grafiken bearbeiten, um deren Dateigröße zu verringern, und unnötige Wiederholungen vermeiden, indem Sie häufige Arbeitsgänge automatisieren. Wenn Sie das Dokument fertig gestellt haben, können Sie es als JPEG- oder GIF-Datei oder in einem anderen Format zusammen mit HTML-Dateien, die HTML-Tabellen und JavaScript-Code enthalten, für die Verwendung im Internet exportieren oder speichern. Sie können auch Dateitypen spezieller Anwendungen wie Photoshop oder Macromedia Flash exportieren, wenn Sie weiter in der anderen Anwendung arbeiten möchten.

Vektor- und Bitmapobjekte

Das Werkzeugbedienfeld von Fireworks besteht aus getrennten Bereichen, die Werkzeuge zum Zeichnen und Bearbeiten von Vektorgrafiken und Bitmaps enthalten. Je nachdem, welches Werkzeug Sie in Fireworks wählen, erstellen Sie entweder ein Vektor- oder ein Bitmapobjekt. Wenn Sie aus dem Vektorbereich des Werkzeug-Bedienfelds beispielsweise den Schreibstift wählen, können Sie Vektorpfade zeichnen, indem Sie Punkte grafisch darstellen. Mit dem Pinsel können Sie ziehen, um in einem Bitmapobjekt zu malen. Mit dem Textwerkzeug können Sie Text eingeben.

Wenn Sie Vektorobjekte, Bitmapobjekte oder Text gezeichnet haben, können Sie Ihre Grafiken mit einer Vielfalt von Werkzeugen, Effekten, Befehlen und Techniken verbessern und vervollständigen. Mit den Fireworks-Werkzeugen des Schaltflächeneditors können Sie interaktive Navigationsschaltflächen erstellen.

Mit diesen Werkzeugen können Sie auch importierte Grafiken bearbeiten. Sie können Dateien in den Formaten JPEG, GIF, PNG, PSD und vielen weiteren Dateiformaten importieren und bearbeiten. Nach dem Importieren einer Grafik können Sie deren Farbe und Farbton anpassen und die Grafik zuschneiden, retuschieren und maskieren.

Interaktive Grafiken

Hotspots und Segmente sind Webobjekte, die interaktive Bereiche in einer Webgrafik spezifizieren. Segmente unterteilen ein Bild in mehrere unterschiedliche Abschnitte, denen Sie Rollover-Effekte, Animation und Hyperlinks zuweisen können. Darüber hinaus können Sie die Abschnitte mit unterschiedlichen Einstellungen exportieren. Segmente werden auf einer Webseite als Zellen einer Tabelle angezeigt. Mit Hotspots können Sie einer Grafik oder nur einem Teil davon einen URL-Link zuweisen. Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

Hotspots und Segmente verfügen über Griffe für ein Drag und Drop-Rollover, mit denen Sie schnell Rollover- und Bildaustausch-Effekte direkt im Arbeitsbereich erstellen können. Der Schaltflächen- und der Popupmenü-Editor von Fireworks eignen sich hervorragend zur Erstellung spezieller interaktiver Grafiken für die Navigation durch Websites.

Über das Optimieren und Exportieren von Grafiken

Fireworks verfügt über leistungsstarke Optimierungsfunktionen, mit denen Sie die optimale Mischung aus Dateigröße und Darstellungsqualität für den Export von Grafiken finden können. Sie können Webgrafiken in Fireworks auf die kleinstmögliche Dateigröße optimieren, sodass sie rasch geladen werden können. Gleichzeitig können Sie die Grafiken in den Ansichten **Vorschau**, **2fach** und **4fach** im Arbeitsbereich vergleichen.

Es besteht jedoch auch die Möglichkeit, ein Bild in kleinere Abschnitte aufzuteilen und dann jeden Teil in dem Format zu optimieren, das am besten für den jeweiligen Inhalt geeignet ist. Um die Optimierungsflexibilität zu erhöhen, können Sie die selektive JPEG-Komprimierung verwenden. Dabei wird der Großteil eines JPEG-Bildes fokussiert, indem die Qualität des Hintergrunds verringert wird.

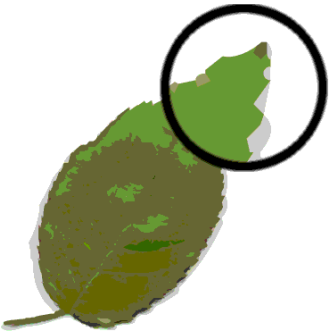
Wenn Sie die Optimierung Ihrer Grafiken abgeschlossen haben, besteht der nächste Schritt darin, sie ins Internet zu exportieren. Über Ihr Fireworks PNG-Quelldokument können Sie eine Vielzahl an Dateitypen wie JPEG, GIF oder Animated GIF und HTML-Tabellen mit segmentierten Bildern in mehreren Dateitypen exportieren. Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

Vektor- und Bitmapgrafiken

Computer stellen Grafiken entweder im Vektor- oder im Bitmapformat dar. Wenn Sie die Unterschiede zwischen den beiden Formaten verstehen, können Sie auch mit Fireworks arbeiten, das Vektor- und Bitmap-Werkzeuge enthält und beide Formate öffnen bzw. importieren kann.

Über Vektorgrafiken

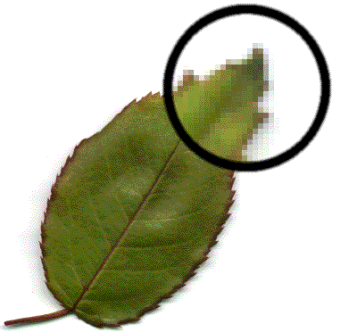
Vektorgrafiken beschreiben Bilder anhand von Linien und Biegungen, die Vektoren genannt werden und auch Daten bezüglich Farbe und Position enthalten. Die Darstellung eines Blatts kann beispielsweise als eine Reihe von Punkten definiert werden, die den Umriss des Blatts beschreiben. Die Farbe des Blatts wird durch die Farbe seines Umrisses (den Pinselstrich) und die Farbe des vom Umriss eingeschlossenen Bereichs (der Füllung) festgelegt.



Wenn Sie eine Vektorgrafik bearbeiten, modifizieren Sie dabei die Eigenschaften der Linien und Biegungen, die die Form beschreiben. Vektorgrafiken sind auflösungsunabhängig, d.h. Sie können sie verschieben, skalieren, umformen und ihre Farbe ändern oder sie auf Ausgabegeräten mit unterschiedlichen Auflösungen anzeigen, ohne dass dabei ihr Erscheinungsbild qualitativ beeinträchtigt wird.

Über Bitmapgrafiken

Bitmapgrafiken beschreiben Bilder anhand von Punkten oder Pixeln, die in einem Raster angeordnet sind. Auch Ihr Monitor besteht aus einem großen Raster von Pixeln. In einer Bitmap-Version des Blatts würde das Bild durch die Positions- und Farbwerte eines jeden Pixels im Raster bestimmt. Jeder Punkt verfügt über eine zugewiesene Farbe. Wenn mit der richtigen Auflösung angezeigt, kann das Bild betrachtet werden, das wie durch Steinchen eines Mosaiks zusammengefügt ist.



Wenn Sie eine Bitmapgrafik bearbeiten, modifizieren Sie Pixel anstelle von Linien und Biegungen. Diese Bitmapgrafiken sind abhängig von der Auflösung, da die Daten, die das Bild beschreiben, an einem Raster einer bestimmten Größe ausgerichtet sind. Beim Vergrößern einer Bitmapgrafik werden die Pixel im Raster neu verteilt, wobei die Ränder der Grafik häufig wie ausgefranst aussehen. Wenn eine Bitmapgrafik auf einem Ausgabegerät mit einer niedrigeren Auflösung als das Bild selbst angezeigt wird, wird dadurch ebenfalls die Bildqualität vermindert.

Neue Dokumente erstellen

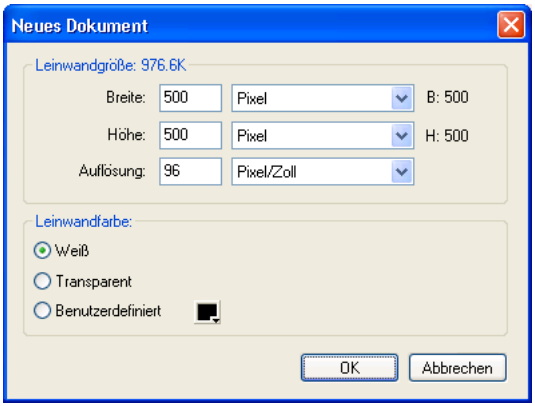
Wenn Sie mit dem Menübefehl **Datei** > **Neu** ein neues Fireworks-Dokument anlegen, wird dieses im so genannten PNG-Format (Portable Network Graphic) erstellt. PNG ist das Fireworks-eigene Dateiformat. In Fireworks erstellte Grafiken können in andere gebräuchliche Webgrafik-Formate wie JPEG, GIF oder Animated GIF exportiert werden. Sie können Grafiken auch in viele beliebte, außerhalb des Webs verwendete Formate wie TIFF und BMP exportieren. Unabhängig von der Optimierung und den gewählten Exporteinstellungen bleibt die ursprüngliche Fireworks PNG-Datei zwecks leichterer Nachbearbeitung unverändert.

Um eine Webgrafik in Fireworks erstellen zu können, müssen Sie zunächst ein neues Dokument erstellen bzw. ein vorhandenes Dokument öffnen. Sie können die Setup-Optionen später mit dem Eigenschafteninspektor konfigurieren.

So erstellen Sie ein neues Dokument:

1 Wählen Sie **Datei** > **Neu**.

Das Dialogfeld **Neues Dokument** wird geöffnet.



2 Geben Sie die Breiten- und Höhenabmessungen der Leinwand in Pixel, Zoll oder Zentimetern an.

3 Geben Sie die Auflösung in Pixel pro Zoll oder pro Zentimeter ein.

4 Wählen Sie eine Leinwandfarbe (weiß, transparent oder benutzerdefiniert).

Hinweis: Wählen Sie im Popupfenster für benutzerdefinierte Farben eine benutzerdefinierte Leinwandfarbe aus.

5 Klicken Sie auf **OK**, um das neue Dokument zu öffnen.

So erstellen Sie ein neues Dokument mit der gleichen Größe wie ein Objekt in der Zwischenablage:

1 Kopieren Sie ein Objekt in die Zwischenablage. Sie können aus folgenden Quellen kopieren:

- Aus einem anderen Fireworks-Dokument
- Aus einem Webbrowser
- Aus einer der Anwendungen, die unter „Objekte in Fireworks einfügen“ auf Seite 19 aufgeführt sind.

2 Wählen Sie **Datei** > **Neu**.

Das Dialogfeld **Neues Dokument** wird geöffnet. In den Eingabefeldern für Breite und Höhe sind die Abmessungen des Objekts in der Zwischenablage vorgegeben.

3 Legen Sie Auflösung und Leinwandfarbe fest, und klicken Sie auf **OK**.

4 Wählen Sie **Bearbeiten** > **Einfügen**, um das Objekt aus der Zwischenablage in das neue Dokument einzufügen.

Dateien öffnen und importieren

Mit Fireworks können Sie in anderen Anwendungen erstellte Vektor- oder Bitmapgrafiken einfach öffnen, importieren und bearbeiten. Darüber hinaus können auch Bilder aus einer Digitalkamera oder einem Scanner eingelesen werden.

Hinweis: Beim Importieren einer Datei von Macromedia Dreamweaver behält Fireworks viele, jedoch nicht alle JavaScript-Verhaltensweisen bei. Wenn Fireworks eine bestimmte Verhaltensweise unterstützt, wird diese erkannt und beim Exportieren der Datei in das Dreamweaver-Format beibehalten.

So öffnen Sie ein Fireworks-Dokument:

1 Wählen Sie **Datei** > **Öffnen**.

Das Dialogfeld **Öffnen** wird angezeigt.

2 Wählen Sie die Datei aus, und klicken Sie auf **Öffnen**.

Tipp: Um eine Datei zu öffnen, ohne die vorherige Version zu überschreiben, wählen Sie **Öffnen als Unbenannt**, und speichern Sie die Datei unter einem anderen Namen.

Kürzlich geschlossene Dokumente öffnen

Im Untermenü **Aktuelle öffnen** des Menüs **Datei** sind die zehn zuletzt geöffneten Dokumente aufgeführt. Auf der Startseite werden auch die kürzlich geschlossenen Dokumente aufgeführt.

So öffnen Sie eine kürzlich geschlossene Datei:

1 Wählen Sie **Datei** > **Letzte öffnen**.

2 Wählen Sie im Untermenü eine Datei.

So öffnen Sie eine kürzlich geschlossene Datei, wenn keine Dateien geöffnet sind:

1 Klicken Sie auf den Dateinamen auf der Startseite.

Mit anderen Anwendungen erstellte Grafiken öffnen

In Fireworks können Sie Dateien anderer Anwendungen bzw. anderer Dateiformate, darunter Photoshop, Macromedia FreeHand, Illustrator, CorelDRAW (unkomprimiert), WBMP, EPS, JPEG, GIF und Animierte GIFs öffnen.

Wenn Sie über den Befehl **Datei** > **Öffnen** eine Datei öffnen, die nicht das Fireworks-eigene PNG-Format aufweist, wird ein neues Fireworks-Dokument angelegt. Beim Bearbeiten der Grafik können Sie alle von Fireworks unterstützten Funktionen verwenden. Anschließend können Sie Ihre Arbeit mit dem Befehl **Speichern unter** als neue Fireworks-PNG-Datei speichern. Bei einigen Grafikformaten können Sie das Dokument mit dem Befehl **Speichern** auch in seinem Originalformat speichern. Beim Speichern der Grafik in seinem Originalformat wird sie auf eine einzige Ebene reduziert, und anschließend können die speziellen Fireworks-Funktionen, die Sie dem Bild hinzugefügt haben, nicht mehr bearbeitet werden.

Sie können den Befehl **Speichern** bei jedem beliebigen Dateityp wählen, doch wenn Fireworks das Dateiformat nicht direkt speichern kann, wird das Dialogfeld **Speichern unter** geöffnet. Das Format Fireworks PNG kann ebenso wie das PNG-Format anderer Anwendungen sowie die Formate GIF, animiertes GIF, JPG, BMP, WBMP und TIF direkt gespeichert werden.

Hinweis: Fireworks speichert 16-Bit-TIF-Bilder mit einer Farbtiefe von 24 Bit.

Animierte GIFs

Sie haben zwei Möglichkeiten, animierte GIF-Dateien in Fireworks zu importieren:

- Sie können eine animierte GIF als ein Animationssymbol importieren. Sie können alle Elemente der Animation als Einheit bearbeiten und verschieben und mit dem Bibliotheks-Bedienfeld neue Instanzen des Symbols erstellen.

  Hinweis: Wenn Sie eine animierte GIF-Datei importieren, wird für die Einzelbildverzögerung der Standardwert von 0,07 Sekunden eingestellt. Stellen Sie bei Bedarf die ursprüngliche Verzögerung mit dem Bedienfeld **Frame** wieder her.

- Sie können eine animierte GIF genauso wie eine herkömmliche GIF-Datei öffnen. Jedes Element der GIF-Datei wird als separates Bild auf einen eigenen Fireworks-Frame platziert. Sie können weiterhin die Grafik in ein Animationssymbol konvertieren.

EPS-Dateien

Fireworks öffnet die meisten EPS-Dateien, wie beispielsweise Photoshop-EPS-Dateien, als flache Bitmapgrafiken, bei denen sämtliche Objekte in einer einzelnen Ebene zusammengefasst sind. Manche aus Illustrator exportierte EPS-Dateien behalten allerdings ihre Vektorinformationen bei.

Beim Importieren oder Öffnen vieler EPS-Dateien wird das Dialogfeld **EPS-Dateioptionen** aufgerufen.

Bildgröße - hiermit werden die Größe der Grafik und die Einheiten für das Rendern der Grafik festgelegt. Es stehen Pixel, Prozent, Zoll und Zentimeter zur Auswahl.

Auflösung - hiermit wird die Anzahl der Pixel pro Einheit für die Auflösung angegeben.

Proportionen beschränken - hiermit wird die Datei mit denselben Proportionen wie das Original geöffnet.

Anti-Alias - hiermit werden gezackte Ränder in der geöffneten EPS-Datei geglättet.

Wenn Sie EPS-Dateien mit Vektorinformationen aus Illustrator öffnen oder importieren, wird das Dialogfeld **Vektordatei-Optionen** aufgerufen. Das gleiche Dialogfeld erscheint beim Öffnen oder Importieren von Freehand-Dateien.

WBMP-Dateien

In Fireworks können WBMP-Dateien geöffnet werden. Das sind 1-Bit-Dateien (monochrom), die für mobile Computergeräte optimiert sind. Das WBMP-Format wird auf WAP-Seiten (Wireless Application Protocol; Übertragungsprotokoll bei Mobiltelefonen) verwendet. Sie können WBMP-Dateien über den Befehl **Datei** > **Öffnen** öffnen oder mit **Datei** > **Importieren** importieren.

Fireworks-PNG-Dateien aus HTML-Dateien erstellen

Mit Fireworks können Sie in anderen Anwendungen erstellte HTML-Inhalte öffnen und importieren. Dabei rekonstruiert Fireworks das vom HTML-Code definierte Layout und Verhalten und ermöglicht Ihnen die Neuerstellung von Webgrafiken mit segmentierten Grafiken, JavaScript-Schaltflächen und anderen Interaktivitätstypen. Damit können Sie an Sie weitergegebene Websites weiter nutzen, ohne die PNG-Quelldateien zu besitzen. Mit dieser Funktion können Sie Webseiten schnell öffnen und importieren, um Grafiken zu aktualisieren, das Dokument-Layout oder Navigations-Links, Schaltflächen und andere interaktive Elemente zu ändern, ohne die Seite ganz neu aufbauen oder ihr Skript modifizieren zu müssen.

Da Fireworks HTML-Inhalte in Form von HTML-Tabellen importiert, bestimmt es damit auch das Dokumenten-Layout für importiertes HTML. HTML-Dateien müssen mindestens eine dieser Tabellen enthalten, damit sie mit Fireworks rekonstruiert werden können. Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

Sie haben mehrere Möglichkeiten, HTML-Inhalte in Fireworks zu importieren:

- Sie können alle HTML-Tabellen in einer HTML-Datei öffnen.
- Sie können die erste der von Fireworks bearbeiteten HTML-Tabellen in einer HTML-Datei öffnen.
- Sie können die erste von Fireworks angetroffene HTML-Datei in ein bereits vorhandenes Fireworks-Dokument importieren.

Hinweis: Fireworks kann auch Dokumente importieren, die die UTF-8-Kodierung verwenden oder in XHTML geschrieben wurden. XHTML-Dateien haben normalerweise die Erweiterung .xhtm oder .xhtml. Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

So öffnen Sie alle Tabellen einer HTML-Datei:

1. Wählen Sie **Datei** > **Tabelle neu aufbauen**.
2. Wählen Sie die HTML-Datei mit den zu öffnenden Tabellen aus, und klicken Sie dann auf **Öffnen**.

   Alle Tabellen werden in ihrem eigenen Dokumentfenster geöffnet.

So öffnen Sie nur die erste Tabelle einer HTML-Datei:

1. Wählen Sie **Datei** > **Öffnen**.
2. Wählen Sie die HTML-Datei mit der zu öffnenden Tabelle und klicken Sie dann auf **Öffnen**.

   Die erste Tabelle der HTML-Datei wird in ihrem eigenen Dokumentfenster geöffnet.

So importieren Sie die erste Tabelle einer HTML-Datei in ein offenes Fireworks-Dokument:

1. Wählen Sie **Datei** > **Importieren**.
2. Wählen Sie die HTML-Datei, aus der Sie importieren möchten, und klicken Sie dann auf **Öffnen**.
3. Klicken Sie, um den Einfügepunkt an der Stelle zu platzieren, an der Sie die importierte Tabelle einfügen möchten.

Objekte in ein Fireworks-Dokument einfügen

Sie können Vektorobjekte, Bitmapgrafiken oder Textstellen, die in anderen Anwendungen erstellt wurden, durch Importieren oder Ziehen sowie durch Kopieren und Einfügen in Fireworks-Dokumente einsetzen. Dasselbe gilt für Bilder, die mit einer Digitalkamera oder einem Scanner erzeugt wurden.

Bilder in Fireworks-Dokumente ziehen

Sie können Vektorobjekte, Bitmapgrafiken oder Text von beliebigen Anwendungen, die Ziehen mit der Maus unterstützen, in Fireworks einfügen:

- FreeHand (ab Version 7)
- Flash (ab Version 3)
- Photoshop (ab Version 4)
- Illustrator (ab Version 7)
- Microsoft Office 97 oder höher
- Microsoft Internet Explorer (ab Version 3)
- Netscape Navigator (ab Version 3)
- CorelDRAW (ab Version 7)

So ziehen Sie Grafiken oder Text in ein Fireworks-Dokument:

- Ziehen Sie das Objekt bzw. den Text bei gedrückter Maustaste aus der Anwendung in Fireworks.

Objekte in Fireworks einfügen

Wenn Sie ein Objekt, das aus einer anderen Anwendung kopiert wurde, in Fireworks einfügen, wird das Objekt in der Mitte des aktiven Dokuments abgelegt. Sie können Objekte oder Text in den folgenden Formaten aus der Zwischenablage einfügen:

- FreeHand (ab Version 7)
- Illustrator
- PNG
- PICT (Macintosh)
- DIB (Windows)
- BMP (Windows)
- ASCII-Text
- EPS
- WBMP
- TXT
- RTF

So fügen Sie Objekte in Fireworks ein:

1. Kopieren Sie das Objekt bzw. den Text, das/den Sie einfügen möchten, in der jeweiligen Anwendung.
2. Fügen Sie das Objekt bzw. den Text in das Fireworks-Dokument ein.

Position eingefügter Objekte

Beim Einfügen von Objekten in Fireworks hängt die Position des eingefügten Objekts davon ab, was derzeit ausgewählt ist:

- Wenn mindestens ein Objekt einer einzelnen Ebene ausgewählt wurde, wird das eingefügte Objekt vor bzw. über dem ausgewählten Objekt der gleichen Ebene platziert.
- Wenn die Ebene selbst oder keine bzw. alle Objekte ausgewählt wurden, wird das eingefügte Objekt vor bzw. über dem obersten Objekt der gleichen Ebene platziert.
- Wenn zwei oder mehr Objekte auf mehreren Ebenen ausgewählt wurden, wird das eingefügte Objekt vor bzw. über dem obersten Objekt der obersten Ebene platziert.
- Wird die Web-Ebene bzw. ein Objekt darauf ausgewählt, wird das eingefügte Objekt vor bzw. über allen anderen Objekten der untersten Ebene platziert.

Hinweis: Die Web-Ebene ist eine spezielle Ebene, in der sich alle Webobjekte befinden. Sie befindet sich im Ebenen-Bedienfeld immer an der obersten Stelle.Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

Neue Auflösung bei eingefügten Objekten

Wenn Sie eine Bitmap einfügen, deren Auflösung nicht der des Fireworks-Zieldokuments entspricht, werden Sie in einem Dialogfeld gefragt, ob Sie das Bild neu auflösen möchten.

Beim Neuauflösen werden zu einer vergrößerten oder verkleinerten Bitmap Pixel hinzugefügt oder daraus entfernt, um eine möglichst originalgetreue Darstellung zu erreichen. Wenn eine Bitmap mit einer höheren Auflösung neu aufgelöst wird, führt dies in der Regel zu keinem merkbaren Qualitätsverlust. Wird die Bitmap dagegen mit einer niedrigeren Auflösung neu aufgelöst, verursacht dies grundsätzlich einen Daten- und Qualitätsverlust.

So führen Sie eine Neuauflösung eines Bitmapobjekts durch Einfügen durch:

1. Kopieren Sie die Bitmap in Fireworks oder einer anderen Anwendung in die Zwischenablage.
2. Klicken Sie in Fireworks auf **Bearbeiten** > **Einfügen**.

   Wenn die Bitmap in der Zwischenablage eine andere Auflösung als das aktuelle Dokument hat, werden Sie in einem Dialogfeld gefragt, ob Sie ein Resampling durchführen möchten.
3. Wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:
   - **Neu auflösen** - hiermit wird die Breite und Höhe der eingefügten Bitmap beibehalten, wobei Pixel je nach Bedarf hinzugefügt oder entfernt werden.
   - **Kein Resampling** - hierbei werden alle Originalpixel beibehalten, wodurch das eingefügte Bild größer oder kleiner als erwartet wird.

PNG-Dateien importieren

Sie können Fireworks PNG-Dateien in die aktuelle Ebene des aktiven Fireworks-Dokuments importieren. Hotspot-Objekte und Segmentobjekte werden auf die Web-Ebene des Dokuments platziert. Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

So importieren Sie eine PNG-Datei in eine Fireworks-Dokumentebene:

1. Wählen Sie im Bedienfeld **Ebenen** die Ebene aus, in die Sie die Datei importieren möchten.
2. Öffnen Sie über den Menübefehl **Datei** > **Importieren**, um das Dialogfeld **Importieren** zu öffnen.

3 Suchen Sie die zu importierende Datei, markieren Sie sie, und klicken Sie auf **Öffnen**.

4 Platzieren Sie den Import-Mauszeiger auf der Leinwand an der Stelle, an der die linke obere Ecke des Bilds eingefügt werden soll.

5 Importieren Sie die Datei:

- Klicken Sie mit der Maus, um das Bild in voller Größe zu importieren.
- Skalieren Sie das Bild mit dem Importauswahlwerkzeug auf die gewünschte Größe.

Die Proportionen des ursprünglichen Bildes bleiben erhalten.

Von einem Scanner oder einer digitalen Kamera importieren

Bilder können von Scannern oder Digitalkameras nur dann importiert werden, wenn das Gerät dem TWAIN-Standard entspricht (Windows) oder Photoshop Acquire-Plug-Ins unterstützt (Macintosh). Bilder, die von einem Scanner oder einer digitalen Kamera in Fireworks importiert wurden, werden als neues Dokument geöffnet.

Hinweis: Das Scannen von Bildern über Fireworks ist nur möglich, wenn die erforderlichen Treiber, Module und Plug-Ins installiert wurden. Spezifische Installationsanleitungen sowie Informationen zu Einstellungen und Optionen finden Sie in der Dokumentation des Scanners bzw. der Kamera für das TWAIN-Modul oder Photoshop Acquire-Plug-In.

Beim Macintosh werden Photoshop Acquire-Plug-Ins automatisch im Ordner **Plug-ins** von Fireworks gesucht. Wenn Sie die Plug-Ins dort nicht ablegen möchten, müssen Sie Fireworks auf einen anderen Standort verweisen.

Hinweis: Das genaue Verzeichnis des Plug-In-Ordners variiert je nach Betriebssystem. Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

So bestimmen Sie, wo Fireworks nach den Photoshop Acquire-Plug-Ins suchen soll:

1 Wählen Sie in Fireworks **Bearbeiten** > **Voreinstellungen**.

Hinweis: Bei Mac OS X wählen Sie **Fireworks** › **Voreinstellungen**.

2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Ordner**.

3 Wählen Sie **Photoshop-Plug-In**.

4 Wenn das Dialogfeld **Ordner mit Photoshop-Plug-Ins auswählen** (Windows) oder **Ordner auswählen** (Macintosh) nicht automatisch geöffnet wird, wählen Sie **Durchsuchen**.

5 Wählen Sie den Ordner mit den Photoshop-Plug-Ins.

So importieren Sie ein Bild von einem Scanner oder einer digitalen Kamera:

1 Schließen Sie den Scanner bzw. die Kamera an Ihren Computer an.

2 Installieren Sie die Software des Scanners oder der Kamera, falls nicht bereits geschehen.

3 Wählen Sie in Fireworks den Befehl **Datei** > **Scannen**, und wählen Sie dann ein TWAIN-Modul oder ein Photoshop Acquire-Plug-In für das Gerät, von dem Sie das Bild importieren.

Hinweis: Bei den meisten TWAIN-Modulen oder Photoshop Acquire-Plug-Ins werden Sie in zusätzlichen Dialogfeldern aufgefordert, relevante Optionen festzulegen.

4 Folgen Sie den Anweisungen und nehmen Sie die entsprechenden Einstellungen vor.

Das importierte Bild wird als neues Fireworks-Dokument geöffnet.

Fireworks-Dateien speichern

Beim Erstellen eines neuen Dokuments oder Öffnen einer vorhandenen Fireworks PNG-Datei hat der Dateiname des Dokuments die Erweiterung .png. Auch Dateien anderer Typen, wie beispielsweise PSD und HTML, werden als PNG-Dateien geöffnet, sodass Sie das Fireworks PNG-Dokument als Quell- oder Arbeitsdatei verwenden können.

Zahlreiche Dateien behalten jedoch die ursprüngliche Dateierweiterung und Optimierungseinstellungen bei, wenn sie in Fireworks geöffnet werden. Weitere Informationen finden Sie unter „Dokumente in anderen Formaten speichern“ auf Seite 23.

Der Ort, an dem Fireworks ein Dokument beim Speichern standardmäßig ablegt, hängt von folgenden Faktoren ab (in der angegebenen Reihenfolge):

- Aktueller Speicherort der Datei
- Aktuelle Export-/Speicherposition, die immer dann neu festgelegt wird, wenn Sie den Standardort beim Durchsuchen im Dialogfeld **Speichern**, **Speichern unter**, **Kopie speichern** oder **Exportieren** wechseln
- Standardort, an dem neue Dokumente oder Bilder im verwendeten Betriebssystem abgelegt werden

Fireworks PNG-Dateien speichern

Beim Erstellen eines neuen Dokuments oder Öffnen einer vorhandenen Fireworks PNG-Datei hat der Dateiname des Dokuments die Erweiterung .png. Die im Fireworks-Dokumentfenster angezeigte Datei wird Ihre Quell- oder Arbeitsdatei.

Die Verwendung einer Fireworks PNG-Datei als Quelle hat folgende Vorteile:

- Die PNG-Quelldatei kann jederzeit bearbeitet werden. Auch nach dem Exportieren einer Datei für die Verwendung im Web können Sie die Datei erneut öffnen und weitere Änderungen vornehmen.
- Sie können komplexe Grafiken in der PNG-Datei in Segmente aufteilen und diese als einzelne Dateien in unterschiedlichen Dateiformaten und mit unterschiedlichen Optimierungseinstellungen speichern.

So speichern Sie ein neues Fireworks-Dokument:

1. Wählen Sie **Datei** > **Speichern unter**.

   Das Dialogfeld **Speichern unter** wird geöffnet.
2. Suchen Sie das gewünschte Verzeichnis, und geben Sie einen Namen ein.

   Sie brauchen keine Dateierweiterung einzugeben, da Fireworks diese automatisch hinzufügt.
3. Klicken Sie auf Speichern.

So speichern Sie ein vorhandenes Dokument:

- Wählen Sie **Datei** > **Speichern**.

Dokumente in anderen Formaten speichern

Wenn Sie mit dem Befehl **Datei** > **Öffnen** eine Datei öffnen, die nicht im PNG-Format vorliegt, können Sie sämtliche Funktionen von Fireworks zum Bearbeiten des Bilds nutzen. Anschließend können Sie Ihre Arbeit mit dem Befehl **Speichern unter** als neue Fireworks-PNG-Datei speichern. Bei einigen Grafikformaten können Sie das Dokument mit dem Befehl **Speichern** auch in seinem Originalformat speichern. Beim Speichern der Grafik in seinem Originalformat wird sie auf eine einzige Ebene reduziert, und anschließend können die speziellen Fireworks-Funktionen, die Sie dem Bild hinzugefügt haben, nicht mehr bearbeitet werden.

Sie können den Befehl **Speichern** bei jedem beliebigen Dateityp wählen, doch wenn Fireworks das Dateiformat nicht direkt speichern kann, wird das Dialogfeld **Speichern unter** geöffnet. Das Format Fireworks PNG kann ebenso wie das PNG-Format anderer Anwendungen sowie die Formate GIF, animiertes GIF, JPG, BMP, WBMP und TIF direkt gespeichert werden (Fireworks speichert 16-Bit-TIF-Grafiken mit einer Farbtiefe von 24 Bit).

Hinweis: Dieses Verhalten weicht vom Verhalten früherer Versionen von Fireworks ab.

Auch Dateien anderer Typen, wie beispielsweise PSD und HTML, werden als PNG-Dateien geöffnet, sodass Sie das Fireworks PNG-Dokument als Quelldatei verwenden können. Die von Ihnen vorgenommenen Änderungen werden nicht dem Original, sondern der PNG-Datei zugewiesen. Wenn Sie Ihre Änderungen im Original-Dateiformat speichern möchten, müssen Sie die Datei in dieses Format exportieren. Beim Wählen von **Speichern** blendet Fireworks automatisch das Dialogfeld **Exportieren** ein.

So speichern Sie eine vorhandene Datei im Format GIF, JPEG, TIFF, BMP, WBMP oder einem fremden PNG-Format:

1. Wählen Sie **Datei** > **Speichern**.
2. Wenn Sie Änderungen am Dokument vorgenommen haben, die im Originalformat der Datei nicht bearbeitbar sind, werden Sie von Fireworks gefragt, ob Sie eine PNG-Version der Datei speichern möchten.

   Zu den nicht-bearbeitbaren Änderungen gehört das Hinzufügen von neuen Objekten, Masken und Live-Effekten sowie das Anpassen der Opazität, das Zuweisen von Mischmodi und das Speichern von Pixelauswahlen.

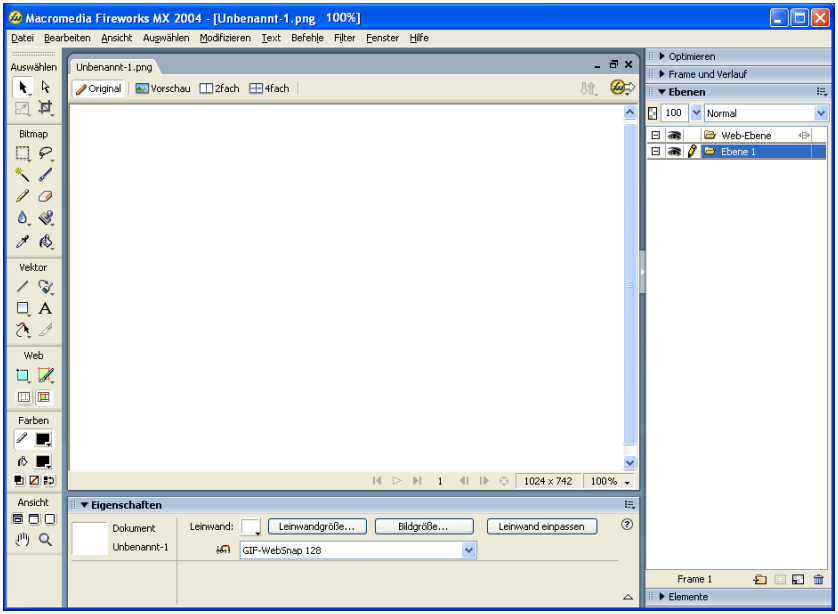
So exportieren Sie ein Dokument in ein anderes Format:

1. Wählen Sie im Bedienfeld **Optimieren** ein Dateiformat aus.
2. Wählen Sie **Datei** > **Exportieren**, um das Dokument zu exportieren.

   Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

Die Arbeitsumgebung von Fireworks

Wenn Sie ein Dokument zum ersten Mal in Fireworks öffnen, aktiviert Fireworks die Arbeitsumgebung, die aus dem Werkzeug-Bedienfeld, dem Eigenschafteninspektor, den Menüs und anderen Bedienfeldern besteht. Das Werkzeug-Bedienfeld links auf dem Bildschirm enthält beschriftete Kategorien, einschließlich Bitmap-, Vektor- und Webwerkzeuggruppen. Der Eigenschafteninspektor wird standardmäßig am unteren Rand des Dokuments angezeigt und zeigt zu Anfang dessen Eigenschaften an. Er ändert die angezeigten Eigenschaften je nach ausgewähltem Werkzeug oder Objekt. Die Bedienfelder sind anfangs entlang der rechten Seite des Bildschirms fest verankert. Das Dokumentfenster wird in der Mitte des Bildschirms angezeigt.



Startseite verwenden

Wenn Sie Fireworks starten, ohne ein Dokument zu öffnen, wird in der Arbeitsumgebung die Fireworks-Startseite angezeigt. Über die Startseite haben Sie direkten Zugriff auf Fireworks-Tutorials, die zuletzt geöffneten Dateien sowie auf Fireworks Exchange, mit dem Sie einige Funktionen von Fireworks durch neue Fähigkeiten erweitern können. Die Startseite wird ähnlich wie eine Webseite verwendet. Klicken Sie auf eine der angezeigten Funktionen, um sie zu verwenden.

So deaktivieren Sie die Startseite:

1 Führen Sie Fireworks aus, ohne ein Dokument zu öffnen.

Die Startseite wird angezeigt.

2 Klicken Sie auf **Nicht mehr anzeigen**.

Das Werkzeuge-Bedienfeld verwenden

Das Werkzeug-Bedienfeld ist in sechs Kategorien unterteilt: Auswahl, Bitmap, Vektor, Web, Farben und Ansicht.

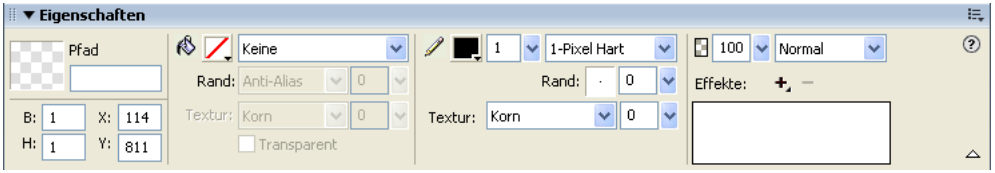
Werkzeugoptionen ändern

Wenn Sie ein Werkzeug auswählen, zeigt der Eigenschafteninspektor Werkzeugoptionen an. Manche Werkzeugoptionen bleiben beim Arbeiten mit dem jeweiligen Werkzeug angezeigt. Für andere Werkzeuge, wie Grundform-, Füller- und Linien-Werkzeug zeigt der Eigenschafteninspektor Eigenschaften der ausgewählten Objekte an. Weitere Informationen zum Eigenschafteninspektor finden Sie unter „Den Eigenschafteninspektor verwenden“ auf Seite 26.

So zeigen Sie im Eigenschafteninspektor Optionen für ein bereits verwendetes Werkzeug an:

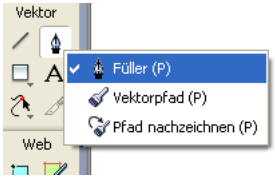
- Wählen Sie **Auswählen** > **Auswahl aufheben**, um die Auswahl aller Objekte aufzuheben.

Informationen über spezifische Werkzeugoptionen finden Sie in dem Abschnitt von *Fireworks verwenden* bzw. der Fireworks-Hilfe, in dem das jeweilige Werkzeug vorgestellt wird.



Ein Werkzeug aus einer Gruppe auswählen

Eine Werkzeuggruppe ist durch ein kleines Dreieck in der rechten unteren Ecke des Werkzeugs im Werkzeug-Bedienfeld gekennzeichnet. Das Rechteckwerkzeug gehört beispielsweise zur Gruppe der Grundformenwerkzeuge, zu der auch das Werkzeug für abgerundetes Rechteck sowie das Ellipsen- und das Polygonwerkzeug gehören. Auch die unterhalb der Trennlinie angeordneten Werkzeuge für automatische Formen gehören zu dieser Gruppe.



So wählen Sie ein alternatives Werkzeug in einer Werkzeuggruppe aus:

1 Klicken Sie auf das Werkzeugsymbol und halten Sie die Maustaste gedrückt.

Es erscheint ein Menü mit Werkzeugsymbolen, -namen und Tastaturkombinationen. Das aktuell ausgewählte Werkzeug ist links neben seinem Namen mit einem Häkchen markiert.

2 Ziehen Sie den Mauszeiger auf das gewünschte Werkzeug und lassen Sie die Maustaste los.

Das Werkzeug wird im Werkzeug-Bedienfeld angezeigt, und die Optionen erscheinen im Eigenschafteninspektor.

Den Eigenschafteninspektor verwenden

Der Eigenschafteninspektor ist ein kontextabhängiges Bedienfeld, das aktuelle Auswahleigenschaften, Werkzeugoptionen oder Dokumenteigenschaften anzeigt. Der Eigenschafteninspektor ist standardmäßig am unteren Rand des Arbeitsbereichs verankert.

Er kann in halber Höhe mit zwei oder in voller Höhe mit vier Eigenschaftsreihen angezeigt werden. Sie können ihn aber auch vollständig ausblenden und dabei trotzdem auf dem Desktop belassen.

Hinweis: Bei den meisten Verfahren in *Fireworks verwenden* wird davon ausgegangen, dass der Eigenschafteninspektor in voller Höhe angezeigt wird.

So lösen Sie den Eigenschafteninspektor aus seiner Verankerung:

- Ziehen Sie den Greifer aus der oberen linken Ecke in einen anderen Teil des Arbeitsbereichs.

So verankern Sie den Eigenschafteninspektor am unteren Rand des Arbeitsbereichs (nur Windows):

- Ziehen Sie die Seitenleiste des Eigenschafteninspektors zum unteren Bildschirmrand.

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um den Eigenschafteninspektor von der halben auf die volle Höhe zu bringen und zusätzliche Optionen anzuzeigen:

- Klicken Sie auf den Erweiterungspfeil in der rechten unteren Ecke des Eigenschafteninspektors.
- Klicken Sie auf das Symbol des verankerten Eigenschafteninspektors, und wählen Sie **Volle Höhe** aus dem Optionsmenü des Eigenschafteninspektors.

  Hinweis: In Windows ist das Optionsmenü nur verfügbar, wenn der Eigenschafteninspektor verankert ist.

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um den Eigenschafteninspektor auf halbe Höhe zu verkleinern:

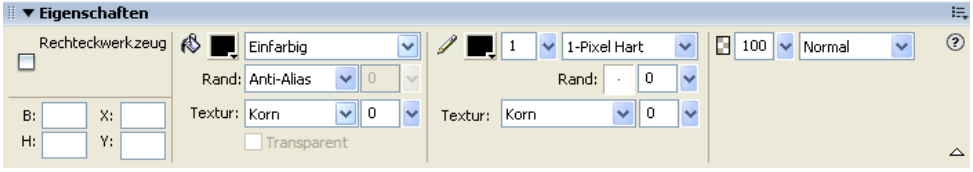
- Klicken Sie auf den Erweiterungspfeil in der rechten unteren Ecke des Eigenschafteninspektors.
- Wählen Sie **Halbe Höhe** aus dem Optionsmenü des Eigenschafteninspektors.

  Hinweis: In Windows ist das Optionsmenü nur verfügbar, wenn der Eigenschafteninspektor verankert ist.

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um den verankerten Eigenschafteninspektor auszublenden:

- Klicken Sie auf den Erweiterungspfeil oder auf den Titel des Eigenschafteninspektors.
- Wählen Sie aus dem Optionsmenü des verankerten Eigenschafteninspektors **Bedienfeldgruppe ausblenden**.

Weitere Informationen über spezifische Optionen des Eigenschafteninspektors finden Sie in den entsprechenden Abschnitten von *Fireworks verwenden* oder der Fireworks-Hilfe.



Mit den Bedienfeldern arbeiten

Bedienfelder sind schwebende Steuerelemente, die Ihnen beim Bearbeiten verschiedener Eigenschaften oder Elemente eines ausgewählten Objekts helfen. Mit Bedienfeldern können Sie an Einzelbildern, Ebenen, Symbolen, Farbfeldern usw. arbeiten. Sie können jedes Bedienfeld ziehen, damit Sie die Steuerelemente Ihren Wünschen entsprechend anordnen und gruppieren können.

Standardmäßig sind die folgenden Bedienfelder gemeinsam angeordnet:

- Die Bedienfelder **Stile**, **URL** und **Bibliothek** befinden sich in einer Bedienfeldgruppe namens **Elemente**.
- Die Bedienfelder **Farbmischer** und **Farbfelder** befinden sich in einer Bedienfeldgruppe namens **Farben**.

- Die Bedienfelder **Frames** und **Verlauf** befinden sich in einer Bedienfeldgruppe namens **Frames und Verlauf**.

Die Bedienfelder **Optimieren**, **Ebenen**, **Formen**, **Info**, **Verhalten**, **Suchen** und **Ausrichten** sind standardmäßig nicht mit anderen Bedienfeldern gruppiert, können jedoch auf Wunsch gruppiert werden. Beim Gruppieren von Bedienfeldern wird der Name aller Bedienfelder in der Titelleiste der Bedienfeldgruppe angezeigt. Sie können einer Bedienfeldgruppe jedoch einen beliebigen Namen zuweisen.

Bedienfeld „Optimieren“ - hiermit können Sie die Einstellungen verwalten, die sich auf die Größe und den Typ einer Datei auswirken, und Sie können die Farbpalette von Dateien oder Segmenten bearbeiten, die Sie exportieren möchten.

Bedienfeld „Ebenen“ - organisiert die Struktur eines Dokuments und enthält Optionen zum Erstellen, Löschen und Bearbeiten von Ebenen.

Bedienfeld „Frames“ - enthält Optionen zum Erstellen von Animationen.

Bedienfeld „Verlauf“ - zeigt die zuletzt verwendeten Befehle auf, damit Sie sie auf schnelle Weise rückgängig machen und wiederherstellen können. Darüber hinaus können Sie hier einzelne Aktionen auswählen und sie dann als Befehle zur späteren Wiederverwendung speichern. Weitere Informationen finden Sie unter „Mit dem Bedienfeld „Verlauf“ mehrere Aktionen rückgängig machen und wiederholen“ auf Seite 43.

Bedienfeld „Formen“ - enthält automatische Formen, die nicht im Werkzeug-Bedienfeld angezeigt werden.

Bedienfeld „Stile“ - hiermit können Sie Kombinationen von Objekteigenschaften speichern und wieder verwenden oder einen Standardstil wählen.

Bedienfeld „Bibliothek“ - enthält Grafik-, Schaltflächen- und Animationssymbole. Durch Ziehen mit der Maus können Sie Instanzen dieser Symbole vom Bedienfeld **Bibliothek** aus problemlos in Ihr Dokument übernehmen. Sie können an allen Instanzen globale Änderungen vornehmen, indem Sie einfach das Symbol modifizieren. Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

Bedienfeld „URL“ - hiermit können Sie Bibliotheken häufig verwendeter URLs erstellen.

Bedienfeld „Farbmischer“ - hiermit können Sie neue Farben erstellen, die Sie der Farbpalette des aktuellen Dokuments hinzufügen oder ausgewählten Objekten zuweisen können.

Bedienfeld „Farbfelder“ - verwaltet die Farbpalette des aktuellen Dokuments.

Bedienfeld „Info“ - zeigt Informationen über die Abmessungen ausgewählter Objekte und die exakten Koordinaten des Auswahlwerkzeugs an, während Sie dieses über die Leinwand bewegen.

Bedienfeld „Verhalten“ - verwaltet die Verhalten, mit denen definiert wird, wie Hotspot- oder Segmentbereiche auf Mausaktivitäten reagieren.

Bedienfeld „Suchen“ - hiermit können Sie bestimmte Elemente wie beispielsweise Text, URLs, Schriftarten und Farben in einem oder mehreren Dokument(en) suchen und ersetzen.

Bedienfeld „Ausrichten“ - enthält Steuerelemente zum Ausrichten und Verteilen von Objekten auf der Leinwand.

Bedienfeldgruppen und Bedienfelder organisieren

Fireworks-Bedienfelder sind standardmäßig in Gruppen in den Ankerbereichen auf der rechten Seite des Arbeitsbereichs verankert. Sie können Bedienfeldgruppen lösen, Bedienfelder zu Gruppen hinzufügen, einzelne Bedienfelder lösen, die Reihenfolge der verankerten Bedienfeldgruppen ändern oder sie ausblenden und schließen. Sie können auch einzelne Bedienfelder öffnen oder schließen.

So lösen oder verschieben Sie ein Bedienfeld bzw. eine Bedienfeldgruppe:

- Ziehen Sie den Bedienfeldgreifer in der linken oberen Ecke weg vom Bedienfeldankerbereich auf der rechten Bildschirmseite.

So verankern Sie ein Bedienfeld bzw. eine Bedienfeldgruppe:

- Ziehen Sie den Bedienfeldgreifer in den Bedienfeldankerbereich.

  Dabei wird eine Platzierungsvorschaulinie bzw. ein Rechteck angezeigt. Dies kennzeichnet die Stelle, an der die betreffenden Objekte abgelegt werden.

So können Sie ein Bedienfeld bzw. eine Bedienfeldgruppe erweitern oder ausblenden:

- Klicken Sie auf den Titel des Bedienfelds/der Bedienfeldgruppe.

  Hinweis: Die Titelleiste ist auch nach Ausblenden des Bedienfelds/der Bedienfeldgruppe noch sichtbar.

- Klicken Sie auf den Bedienfeldgreifer in der linken oberen Ecke des Bedienfelds/der Bedienfeldgruppe.

So lösen Sie ein Bedienfeld aus einer Bedienfeldgruppe:

- Klicken Sie auf das Register des Bedienfelds und ziehen Sie es aus der Bedienfeldgruppe heraus.

So fügen Sie ein Bedienfeld zu einer geöffneten Bedienfeldgruppe hinzu:

- Ziehen Sie den Bedienfeldgreifer in den Bereich unterhalb des Bedienfeldgruppennamens.

So benennen Sie eine Bedienfeldgruppe um:

1. Klicken Sie auf das Symbol in der oberen rechten Ecke der Bedienfeldgruppe, und wählen Sie im Menü **Optionen** den Befehl **Bedienfeldgruppe umbenennen**.
2. Geben Sie einen neuen Namen ein.

Um Bedienfelder an der Standardposition für Ihre Bildschirmauflösung wiederherzustellen, wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

- Wählen Sie **Befehle** > **Bedienfeld-Layout-Sets** > **800 x 600**.
- Wählen Sie **Befehle** > **Bedienfeld-Layout-Sets** > **1024 x 768**.
- Wählen Sie **Befehle** > **Bedienfeld-Layout-Sets** > **1280 x 1024**.

So öffnen Sie ein Bedienfeld:

- Wählen Sie das entsprechende Bedienfeld im Menü **Fenster**.

  Tipp: Ein Häkchen neben einem Bedienfeld im Menü **Fenster** zeigt an, dass es geöffnet ist.

So schließen Sie ein Bedienfeld:

- Wählen Sie das entsprechende Bedienfeld im Menü **Fenster**.
- Klicken Sie auf das Schließfeld in der Titelleiste des Bedienfelds, wenn das Bedienfeld nicht verankert ist.

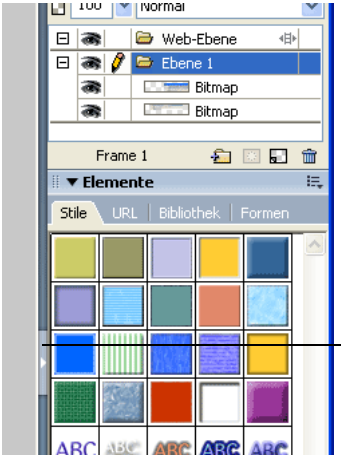
So blenden Sie alle Bedienfelder und den Eigenschafteninspektor aus:

- Wählen Sie den Menübefehl **Fenster** > **Bedienfelder ausblenden**. Um ausgeblendete Bedienfelder anzuzeigen, wählen Sie nochmals den Menübefehl **Fenster** >**Bedienfelder ausblenden**.

  Hinweis: Bedienfelder, die bei der Aktivierung des Befehls **Bedienfelder ausblenden** bereits ausgeblendet waren, werden nicht eingeblendet, wenn Sie den Befehl wieder deaktivieren.

So blenden Sie Bedienfelder ein oder aus, die im Anwendungsfenster verankert sind (nur Windows):

- Ziehen Sie die vertikale Leiste links neben dem verankerten Bedienfeld, um die Größe des Bedienfelds zu ändern.
- Klicken Sie auf den kleinen Pfeil, der das verankerte Bedienfeld vom Rest des Anwendungsfensters trennt.



Bedienfeldgruppen oder Optionsmenüs von Bedienfeldern verwenden

Alle Bedienfeldgruppen und Bedienfelder verfügen über ein Optionsmenü, in dem die Wahlmöglichkeiten aufgeführt sind, die auf das jeweilige Bedienfeld bzw. die jeweilige Bedienfeldgruppe zutreffen. Der Eigenschafteninspektor verfügt ebenfalls über ein Optionsmenü (außer unter Windows, wenn der Eigenschafteninspektor nicht verankert ist).

So wählen Sie eine Option aus einem Optionsmenü eines Bedienfelds/einer Bedienfeldgruppe aus:

1 Klicken Sie auf das Symbol des Optionsmenüs in der oberen rechten Ecke der Bedienfeldgruppe bzw. des Bedienfelds, um das Menü zu öffnen.

2 Wählen Sie ein Menüobjekt.

Bedienfeld-Layouts speichern

Sie können das Layout der Bedienfelder mit dem Menü **Befehle** speichern. Wenn Sie dann Fireworks das nächste Mal öffnen, werden die Bedienfelder in der gleichen Position wie beim Verlassen angezeigt.

So speichern Sie ein Bedienfeld-Layout:

1 Wählen Sie **Befehle** > **Bedienfelder-Layout speichern**.

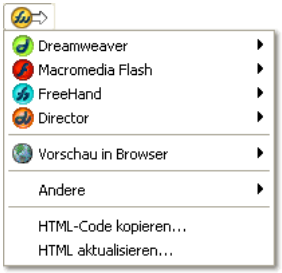
2 Geben Sie einen Namen für das Bedienfeld ein, und klicken Sie auf **OK**.

So öffnen Sie ein gespeichertes Bedienfeld-Layout:

- Wählen Sie **Befehle** > **Bedienfeld-Layoutsets** und klicken Sie dann im Untermenü auf ein Bedienfeld-Layout.

Über das Schnellexport-Symbol

Mit dem Schnellexport-Symbol können Sie Ihre Fireworks-Dateien in eine Vielzahl von Macromedia-Anwendungen wie Dreamweaver, Flash, Director und FreeHand exportieren. Darüber hinaus können Sie Dateien in die Programme Photoshop, FrontPage, Adobe GoLive und Illustrator exportieren oder eine Vorschau Ihrer Dateien im Browser Ihrer Wahl anzeigen. Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.



Symbolleisten öffnen und verschieben (nur Windows)

Fireworks für Windows enthält zwei Symbolleisten mit häufig verwendeten Fireworks-Befehlen.

So blenden Sie eine Symbolleiste ein bzw. aus:

- Wählen Sie **Fenster** > **Symbolleisten** und wählen Sie eine Symbolleiste aus.

So positionieren Sie eine Symbolleiste frei schwebend:

- Ziehen Sie die Symbolleiste von ihrer verankerten Position weg.

  Hinweis: Bei unverankerten Symbolleisten können Sie auf das Schließfeld in der rechten oberen Ecke seiner Titelleiste klicken, um es zu schließen.

So verankern Sie eine Symbolleiste:

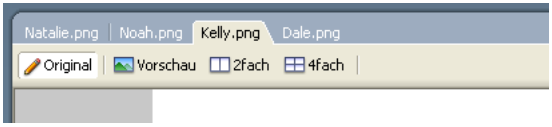
- Ziehen Sie die Symbolleiste im Anwendungsfenster oben, unten, links oder rechts auf einen Verankerungsbereich, bis das Rechteck der Positionierungsvorschau angezeigt wird.

Durch Dokumente navigieren und Dokumente anzeigen

Sie können den Zoom-Maßstab, die Anzahl der Ansichten sowie den Anzeigemodus für Ihr Dokument einstellen. Darüber hinaus können Sie jederzeit auf einfache Weise eine Panoramasteuerung für ein Dokument aktivieren. Dies ist nützlich, wenn Sie vergrößern und nicht mehr die gesamte Leinwand sehen können.

Dokument-Registerkarten verwenden

Wenn Ihr Dokument maximiert ist, können Sie anhand der Dokument-Registerkarten, die sich oben im Dokumentfenster befinden, problemlos zwischen mehreren geöffneten Dokumenten umschalten. Der Dateiname jedes geöffneten Dokuments wird auf einer Registerkarte oberhalb der Anzeigeschaltflächen angezeigt.

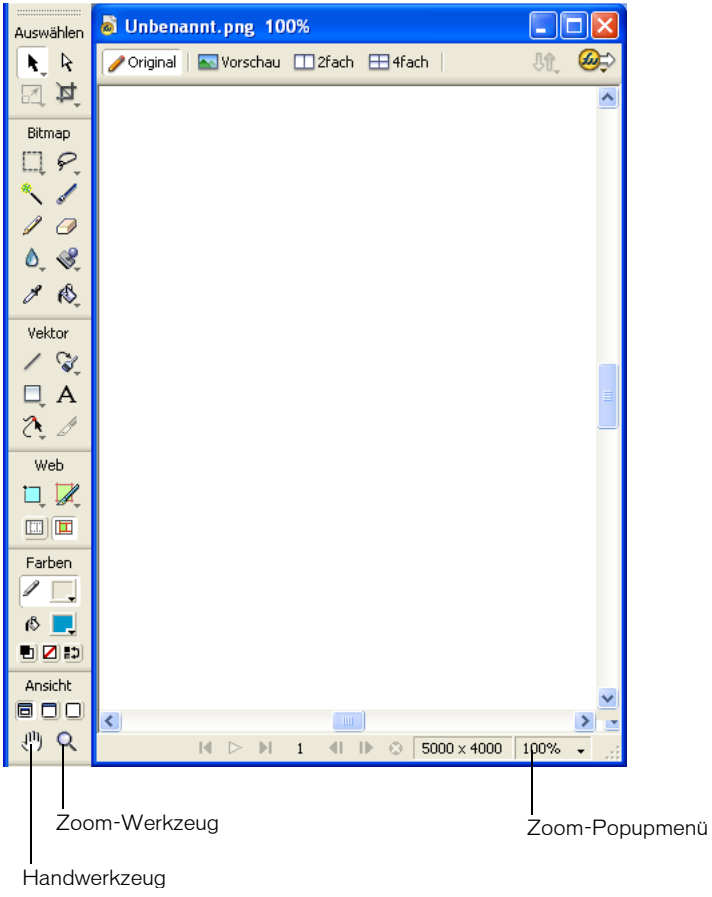


So wählen Sie ein anderes Dokument aus, wenn das aktuelle Dokument maximiert ist:

- Klicken Sie auf die Dokument-Registerkarte des Dokuments, das Sie anzeigen möchten.

Vergrößern/Verkleinern und Schwenken

In Fireworks können Sie die Anzeige um einen voreingestellten Wert oder einen benutzerdefinierten Prozentsatz vergrößern oder verkleinern.



So können Sie in voreingestellten Inkrementen größer zoomen:

- Wählen Sie das Zoom-Werkzeug aus, und klicken Sie im Dokumentfenster, um den Mittelpunkt der neuen Ansicht zu bestimmen. Mit jedem Klicken wird das Bild auf den nächsten voreingestellten Wert vergrößert.
- Wählen Sie eine Zoom-Einstellung aus dem Popupmenü zur Einstellung der Vergrößerung unten im Dokumentfenster aus.
- Wählen Sie **Größer zoomen** oder eine voreingestellte Vergrößerung aus dem Menü **Ansicht**.

Um in voreingestellten Inkrementen zu verkleinern, gehen Sie wie folgt vor:

- Wählen Sie das Zoom-Werkzeug, und klicken Sie bei gedrückter <Alt>-Taste (Windows) bzw. Wahltaste (Macintosh) in das Dokumentfenster. Mit jedem Klicken wird das Bild auf den nächsten voreingestellten Wert verkleinert.
- Wählen Sie eine Zoom-Einstellung aus dem Popupmenü zur Einstellung der Vergrößerung unten im Dokumentfenster aus.
- Wählen Sie **Kleiner zoomen** oder eine voreingestellte Vergrößerung aus dem Menü **Ansicht**.

So vergrößern Sie einen bestimmten Bereich ohne voreingestellte Inkremente:

1. Wählen Sie das Zoom-Werkzeug.
2. Ziehen Sie bei gedrückter Maustaste über den zu vergrößernden Bildbereich.

   Die Größe des Zoom-Auswahlfelds bestimmt den Vergrößerungsfaktor, der im Textfeld **Vergrößerung einstellen** angezeigt wird.

   Hinweis: Sie können in das Textfeld **Vergrößerung einstellen** keinen Vergrößerungsfaktor eingeben.

So verkleinern Sie die Ansicht für einen ausgewählten Bereich:

- Ziehen Sie mit dem Zoom-Werkzeug einen Auswahlbereich, während Sie die <Alt>-Taste (Windows) bzw. die Wahltaste (Macintosh) drücken.

So kehren Sie zu einer Vergrößerung von 100% zurück:

- Doppelklicken Sie auf das Zoom-Werkzeug im Werkzeug-Bedienfeld.

So schwenken Sie das Dokument:

1. Aktivieren Sie das Handwerkzeug.
2. Ziehen Sie den Handzeiger.

   Sie können auch über die Leinwand hinaus schwenken, um mit Pixeln am Rand zu arbeiten.

So passen Sie das Dokument der aktuellen Ansicht an:

- Doppelklicken Sie auf das Handwerkzeug.

Ansichtsmodi zur Verwaltung des Arbeitsbereichs verwenden

Mit den Ansichtsmodus-Schaltflächen im Ansichtsbereich des Werkzeug-Bedienfelds steuern Sie das Layout Ihres Arbeitsbereichs. Sie können einen der folgenden drei Ansichtsmodi wählen:

Standardbildschirm-Modus ist die standardmäßige Dokumentfensteransicht.

Vollbildmodus mit Menüs ist eine maximierte Dokumentfensteransicht vor einem grauen Hintergrund mit sichtbaren Menüs, Symbolleisten, Bildlaufleisten und Bedienfeldern.

Vollbildmodus ist eine maximierte Dokumentfensteransicht vor einem grauen Hintergrund ohne sichtbare Menüs, Symbolleisten oder Titelleisten.

So wechseln Sie zwischen den Ansichtsmodi:

- Um in den Vollbildmodus mit Menüs zu wechseln, klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche im Werkzeug-Bedienfeld.
- Um in den Vollbildmodus zu wechseln, klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche im Werkzeug-Bedienfeld.
- Um zum Standardbildschirm-Modus zurückzukehren, klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter Befehlstaste (Macintosh) ins Dokumentfenster und wählen **Vollbildmodus beenden** oder klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche im Werkzeug-Bedienfeld.

Mehrere Dokumentansichten anzeigen

Sie können mehrere Ansichten zugleich öffnen, um ein Dokument in verschiedenen Vergrößerungsstufen zu betrachten. Änderungen, die Sie in einer Ansicht vornehmen, werden automatisch auch bei anderen Vergrößerungen in anderen Ansichten dargestellt. Vor dem Erstellen mehrerer Ansichten sollten Sie dafür sorgen, dass Ihr Dokument im Arbeitsbereich nicht maximiert ist. Auf diese Weise können Sie mehrere Ansichten des Dokuments gleichzeitig sehen.

So öffnen Sie eine zusätzliche Dokumentansicht mit einer unterschiedlichen Vergrößerungseinstellung:

1 Wählen Sie **Fenster** > **Fenster duplizieren**.

2 Wählen Sie eine Zoomeinstellung für das neue Fenster aus.

So ordnen Sie Dokumentansichten nebeneinander an:

- Wählen Sie **Fenster** > **Untereinander** oder **Fenster** > **Nebeneinander**.

So schließen Sie eine Dokumentansicht:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche zum Schließen des Fensters.

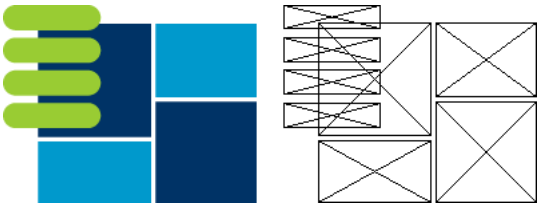
Die Dokumentnachzeichnung steuern

Anzeigemodi wirken sich nur auf die Darstellung des Dokuments auf dem Bildschirm, nicht aber auf seine Objektdaten oder auf die Ausgabequalität aus.

So steuern Sie die Dokumentnachzeichnung:

- Wählen Sie **Ansicht** > **Vollanzeige**.

  Im Modus **Vollanzeige** wird das Dokument in allen verfügbaren Farben mit allen Einzelheiten dargestellt. Wenn der Modus **Vollanzeige** deaktiviert ist, werden Pfade 1 Pixel breit ohne Füllung dargestellt, und Bilder werden mit einem X angezeigt.



Anzeige- und Entwurfsmodi

So zeigen Sie ein Dokument an, als würde es auf einer anderen Plattform dargestellt:

- Klicken Sie in Windows auf **Ansicht** > **Macintosh Gamma**.
- Wenn Sie mit einem Macintosh arbeiten, wählen Sie **Ansicht** > **Windows Gamma**.

  Nun können Sie sehen, wie das Dokument auf der anderen Computerplattform aussieht. Lassen Sie sich unter Windows anzeigen, wie Ihre Grafik auf einem Macintosh aussieht - oder umgekehrt!

Die Leinwand ändern

Wenn Sie ein neues Fireworks-Dokument erstellen, richten Sie die Leinwandeigenschaften ein. Danach können Sie aber die Größe und Farbe der Leinwand und die Auflösung des Bildes jederzeit über das Menü **Modifizieren** oder den Eigenschafteninspektor abändern. Während Sie mit dem Dokument arbeiten, können Sie auch die Leinwand drehen und unerwünschte Teile wegschneiden.

Größe, Farbe und Auflösung der Leinwand ändern

In Fireworks können Sie die Größe und Farbe der Leinwand sowie die Bildauflösung problemlos ändern.

So ändern Sie die Größe der Leinwand:

1. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Wählen Sie **Modifizieren** > **Leinwand** > **Leinwandgröße**.
   - Wählen Sie **Auswählen** > **Auswahl aufheben**, klicken Sie auf das Zeiger-Werkzeug, um die Dokumenteigenschaften im Eigenschafteninspektor anzuzeigen, und wählen Sie dann **Leinwandgröße**.
2. Geben Sie die neuen Abmessungen in den Feldern **Breite** und **Höhe** ein.
3. Klicken Sie auf eine Verankerungsschaltfläche, um festzulegen, an welcher Seite der Leinwand Platz hinzugefügt oder entfernt werden soll. Klicken Sie anschließend auf **OK**.

Hinweis: Standardmäßig ist die mittlere Verankerung ausgewählt, d. h. Änderungen der Leinwandgröße betreffen alle Seiten.

So ändern Sie die Leinwandfarbe über das Menü „Modifizieren“:

1 Wählen Sie **Modifizieren** > **Leinwand** > **Leinwandfarbe**.

2 Wählen Sie eine Leinwandfarbe (weiß, transparent oder benutzerdefiniert). Wenn Sie **Benutzerdefiniert** wählen, klicken Sie auf das Farbfeld, um eine Farbe aus dem Farbfeld-Popupfenster auszuwählen.

So wählen Sie die Leinwandfarbe über den Eigenschafteninspektor:

1 Wählen Sie **Auswählen** > **Auswahl aufheben**, klicken Sie auf das Zeiger-Werkzeug, um die Dokumenteigenschaften im Eigenschafteninspektor anzuzeigen, und wählen Sie dann **Leinwandfarbe**.

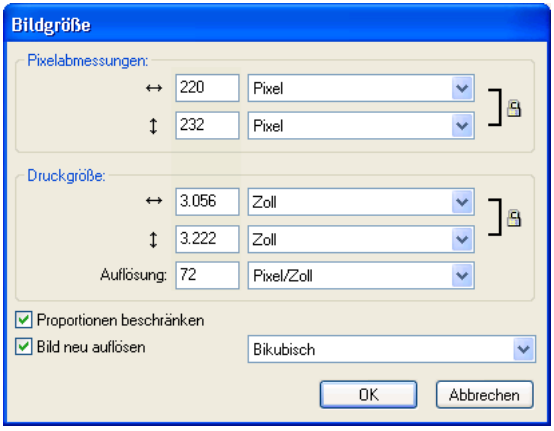
2 Wählen Sie im Farbfeld-Popupfenster eine Farbe aus, oder klicken Sie mit der Pipette an einer beliebigen Stelle des Bildschirms auf eine Farbe. Um eine durchsichtige Leinwand zu wählen, wählen Sie **Keine** aus dem Farbfeld-Popupfenster.

So skalieren Sie ein Dokument und dessen Inhalt:

1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie **Auswählen** > **Auswahl aufheben**, klicken Sie auf das Zeiger-Werkzeug, um die Dokumenteigenschaften im Eigenschafteninspektor anzuzeigen, und wählen Sie dann **Bildgröße** im Eigenschafteninspektor.
- Wählen Sie **Modifizieren** > **Leinwand** > **Bildgröße**.

Das Dialogfeld **Bildgröße** wird geöffnet.



2 Geben Sie in den Textfeldern unter Pixelabmessungen neue horizontale und vertikale Abmessungen ein.

Sie können ebenfalls die Maßeinheiten ändern. Wenn die Option **Bild neu auflösen** deaktiviert ist, können Sie zwar Auflösung und Druckgröße, nicht jedoch die Pixelabmessungen ändern.

3 Geben Sie in den Textfeldern unter **Druckgröße** horizontale und vertikale Abmessungen für die Bildgröße ein, die für das Drucken verwendet werden sollen.

4 Geben Sie im Feld **Auflösung** eine neue Auflösung für das Bild ein.

Sie können auch Pixel/Zoll und Pixel/cm als Einheiten verwenden oder **Bild neu auflösen** wählen. Eine Änderung der Auflösung hat auch eine Änderung der Pixelabmessungen zur Folge.

5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um das Verhältnis zwischen den horizontalen und vertikalen Abmessungen des Dokuments beizubehalten, aktivieren Sie die Option **Festes Verhältnis**.
- Deaktivieren Sie **Festes Verhältnis**, um Breite und Höhe unabhängig voneinander zu ändern.

6 Um beim Ändern der Bildgröße Pixel hinzuzufügen oder zu entfernen und so das gleiche Erscheinungsbild bei einer anderen Größe zu erzielen, aktivieren Sie die Option **Bild neu auflösen**.

7 Klicken Sie auf **OK**.

Informationen zum Neuauflösen

Das von Fireworks durchgeführte Verfahren zum Neuauflösen von Bildern weicht vom Verfahren der meisten anderen Bildeditorprogramme ab. Fireworks enthält pixelbasierte Bitmap-Bildobjekte und pfadbasierte Vektorobjekte.

- Beim Neuauflösen eines Bitmapobjekts werden dem Bildobjekt Pixel hinzugefügt oder daraus entfernt, um es zu vergrößern bzw. zu verkleinern.
- Beim Neuauflösen eines Vektorobjekts kommt es lediglich zu einem geringfügigen Qualitätsverlust, da der Pfad in einer größeren bzw. kleineren Größe mathematisch neu gezeichnet wird.

Da die Attribute der Vektorobjekte in Fireworks jedoch aus Pixel bestehen, ist möglicherweise das Erscheinungsbild einiger Striche oder Füllungen nach dem erneuten Auflösen verändert, weil die Pixel, die den Strich oder die Füllung ausmachen, neu gezeichnet werden müssen.

Hinweis: Beim Ändern der Größe eines Bildes wird die Größe der Hilfslinien, Hotspot-Objekte und Segmentobjekte ebenfalls verändert.

Beim Ändern der Größe von Bitmapobjekten stellt sich immer ein besonderes Problem: Sollten Sie für die Größenänderung Pixel hinzufügen oder entfernen oder sollten Sie die Anzahl der Pixel pro Zoll bzw. Zentimeter ändern?

Sie können die Größe einer Bitmapgrafik ändern, indem Sie die Auflösung anpassen oder das Bild neu auflösen. Wenn Sie die Auflösung anpassen, wird die Größe der Pixel im Bild verändert, sodass mehr bzw. weniger Pixel auf eine vorgegebene Fläche passen. Wenn Sie die Auflösung anpassen, ohne neu aufzulösen, führt dies nicht zu einem Datenverlust.

Neuauflösen nach oben, d. h. das Hinzufügen von Pixeln, um ein Bild zu vergrößern, kann ebenfalls zu einem Qualitätsverlust führen, da die hinzugefügten Pixel dem Originalbild nicht immer Pixel für Pixel entsprechen.

Downsampling, d. h. das Entfernen von Pixeln, um ein Bild zu verkleinern, führt immer zu einem Qualitätsverlust, da Pixel gelöscht werden, um die Größe des Bilds zu ändern. Eine weitere Nebenwirkung bei diesem so genannten Downsampling ist der Datenverlust im Bild.

Die Leinwand drehen

Das Drehen der Leinwand ist besonders nützlich, wenn eine importierte Grafik verkehrt herum oder seitlich eingelesen wird. Sie können die Leinwand um 180°, um 90° im Uhrzeigersinn oder um 90° entgegen dem Uhrzeigersinn drehen.

Beim Drehen der Leinwand werden alle Objekte im Dokument mitgedreht.

So drehen Sie die Leinwand:

- Wählen Sie **Modifizieren** > **Leinwand** > **180°-Drehung**.
- Wählen Sie **Modifizieren** > **Leinwand** > **90°-Rechtsdrehung**.
- Wählen Sie **Modifizieren** > **Leinwand** > **90°-Linksdrehung**.

Die Leinwand zuschneiden oder einpassen

Wenn Ihr Dokument überschüssigen Leerraum um eine Grafik herum aufweist, können Sie die Leinwand auf einfache Weise zuschneiden. Mit diesem Befehl können Sie die Leinwand so erweitern, dass Objekte darauf passen, die über ihre Ränder hinausgehen.

Original; zugeschnittene Leinwand

So können Sie die Leinwand zuschneiden oder an den Dokumentinhalt anpassen:

- Wählen Sie **Auswählen** > **Auswahl aufheben**, um die Dokumenteigenschaften im Eigenschafteninspektor anzuzeigen.
- Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf **Leinwand einpassen**.

  Die Leinwand wird auf die Größe des Leinwandinhalts vergrößert oder verkleinert.

Dokumente zuschneiden

Durch das Zuschneiden können Sie unerwünschte Bereiche des Dokuments entfernen. Die Größe der Leinwand wird geändert, um sie an die von Ihnen definierte Größe anzupassen.

Standardmäßig werden durch das Zuschneiden Objekte gelöscht, die über die Leinwandränder hinausgehen. Sie können aber auch solche Objekte beibehalten, indem Sie die Zuschneideeinstellungen ändern.

So schneiden Sie ein Dokument zu:

1 Wählen Sie aus dem Werkzeug-Bedienfeld das Zuschneidewerkzeug, oder klicken Sie auf **Bearbeiten** > **Dokument zuschneiden**.

2 Ziehen Sie einen Rahmen auf der Leinwand. Passen Sie die Zuschneidegriffe so an, dass der Rahmen den beizubehaltenden Bereich umschließt.

3 Doppelklicken Sie in den Rahmen, oder drücken Sie die Eingabetaste, um das Dokument zuzuschneiden.

Fireworks passt die Größe der Leinwand an die von Ihnen definierte Größe an, wobei Objekte außerhalb des Leinwandrands gelöscht werden.

Tipp: Sie können die Objekte außerhalb der Leinwand jedoch auch beibehalten, indem Sie die Option **Objekte beim Zuschneiden löschen** auf der Registerkarte **Bearbeiten** des Dialogfelds **Voreinstellungen** vor dem Zuschneiden deaktivieren. Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

Mit Kontextmenüs arbeiten

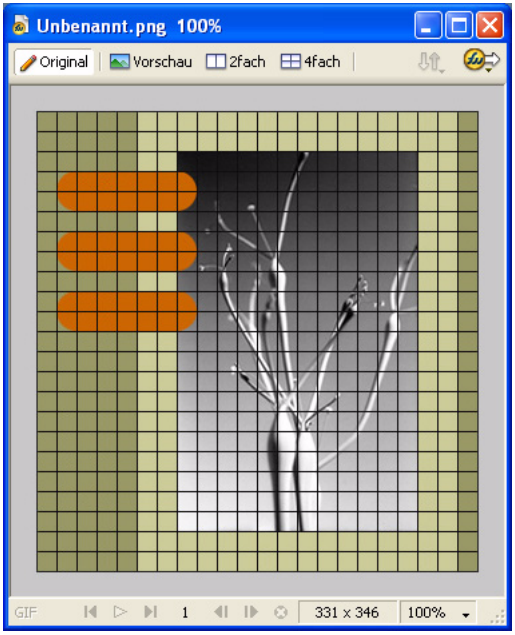
Über Kontextmenüs können Sie auf schnelle Art und Weise auf Befehle zugreifen, die für die aktuelle Auswahl relevant sind.

So rufen Sie ein Kontextmenü auf:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. bei gedrückter <Ctrl>-Taste (Macintosh) auf ein ausgewähltes Element im Dokumentfenster.

Lineale, Hilfslinien und das Raster verwenden

Machen Sie von den Linealen und Hilfslinien Gebrauch, um Objekte so exakt wie möglich anzuordnen und das Zeichnen zu erleichtern. Sie können im Dokument Hilfslinien platzieren und Objekte an diesen Linien positionieren. Sie können auch das Raster von Fireworks aktivieren und Objekte daran ausrichten.



Lineale verwenden

Mithilfe von Linealen können Sie das Layout Ihrer Arbeit einfacher organisieren und planen. Da Fireworks-Bilder für das Web gedacht sind, wo Grafiken in Pixeln gemessen werden, messen die Lineale von Fireworks ebenfalls in Pixeln, egal welche Maßeinheit beim Erstellen eines Dokuments verwendet wurde.

So blenden Sie Lineale ein und aus:

- Wählen Sie **Ansicht** > **Lineal**.

  Es werden vertikale und horizontale Lineale an den Rändern des Dokumentfensters angezeigt.

Hilfslinien verwenden

Hilfslinien sind Linien, die Sie von den Linealen auf die Dokumentleinwand ziehen. Sie dienen als Zeichenhilfen, damit Sie Objekte besser platzieren und anordnen können. Mit Hilfslinien können Sie wichtige Teile eines Dokuments hervorheben oder markieren, wie z. B. Ränder, den Dokumentmittelpunkt und Bereiche, an denen Sie bestimmte Bearbeitungsvorgänge zur Feinabstimmung vornehmen möchten.

Damit Sie Objekte einfacher ausrichten können, haben Sie in Fireworks die Möglichkeit, Objekte an Hilfslinien einrasten zu lassen. Sie können die Hilfslinien sperren, sodass sie nicht versehentlich verschoben werden.

Hinweis: Hilfslinien gehören nicht zu einer bestimmten Ebene, und sie werden auch nicht mit dem Dokument exportiert. Sie sind lediglich Entwurfswerkzeuge.

Fireworks verfügt außerdem über Segmenthilfslinien, mit denen Sie ein Dokument für die Verwendung im Internet segmentieren können. Normale Hilfslinien unterscheiden sich allerdings von Segment-Hilfslinien. Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

So erzeugen Sie eine horizontale oder vertikale Hilfslinie:

1 Klicken und ziehen Sie mit dem Mauszeiger vom entsprechenden Lineal weg.

2 Bringen Sie die Hilfslinie auf der Leinwand in Position und lassen Sie die Maustaste los.

Hinweis: Sie können die Hilfslinie neu positionieren, indem Sie sie ziehen.

So verschieben Sie eine Hilfslinie an eine bestimmte Position:

1 Doppelklicken Sie auf die Hilfslinie.

2 Geben Sie die neue Position im Dialogfeld **Hilfslinie verschieben** ein, und klicken Sie auf **OK**.

So blenden Sie Hilfslinien ein bzw. aus:

- Wählen Sie **Ansicht** > **Hilfslinien** > **Hilfslinien einblenden**.

So richten Sie Objekte an Hilfslinien aus:

- Wählen Sie **Ansicht** > **Hilfslinien** > **Hilfslinien einblenden**.

So ändern Sie die Farbe der Hilfslinien:

1 Wählen Sie **Ansicht** > **Hilfslinien** > **Hilfslinien bearbeiten**.

2 Wählen Sie eine neue Hilfslinienfarbe aus dem Farb-Popupmenü aus, und klicken Sie auf **OK**.

So sperren Sie Hilfslinien bzw. geben gesperrte Hilfslinien frei:

- Wählen Sie **Ansicht** > **Hilfslinien** > **Hilfslinien sperren**.

So entfernen Sie eine Hilfslinie:

- Ziehen Sie die Hilfslinie mit der Maus von der Leinwand herunter.

Das Raster verwenden

Das Fireworks-Raster zeigt ein System horizontaler und vertikaler Linien auf der Leinwand an. Mithilfe des Rasters können Sie Objekte präzise anordnen. Außerdem können Sie es anzeigen, bearbeiten und seine Größe bzw. Farbe ändern.

Hinweis: Das Raster gehört nicht zu einer bestimmten Ebene, und es wird auch nicht mit dem Dokument exportiert. Es ist lediglich ein Entwurfswerkzeug.

So blenden Sie das Raster ein bzw. aus:

- Wählen Sie **Ansicht** > **Raster** > **Raster einblenden**.

So richten Sie Objekte am Raster aus:

- Wählen Sie **Ansicht** > **Raster** > **Am Raster ausrichten**.

So ändern Sie die Rasterfarbe:

1 Wählen Sie **Ansicht** > **Raster** > **Raster bearbeiten**.

2 Wählen Sie eine neue Hilfslinienfarbe aus dem Farb-Popupmenü aus, und klicken Sie auf **OK**.

So ändern Sie die Größe der Rasterzellen:

1 Wählen Sie **Ansicht** > **Raster** > **Raster bearbeiten**.

2 Geben Sie in den Textfeldern für den Horizontal-/Vertikalabstand die neuen Abmessungen ein, und wählen Sie **OK**.

Mit dem Bedienfeld „Verlauf“ mehrere Aktionen rückgängig machen und wiederholen

Mit dem Bedienfeld **Verlauf** können Sie die bei der Erstellung eines Dokuments durchgeführten Aktionen anzeigen, ändern oder wiederholen. Damit werden die zuletzt durchgeführten Aktionen in Fireworks aufgezeichnet. Maßgeblich ist dabei der im Feld **Rückgängig-Schritte** im Fireworks-Dialogfeld **Voreinstellungen** gewählte Wert.

Mit dem Bedienfeld **Verlauf** können Sie Folgendes tun:

- Die zuletzt durchgeführten Aktionen schnell rückgängig machen und wiederholen.
- Die zuletzt durchgeführten Aktionen im Bedienfeld **Verlauf** auswählen und sie wiederholen.
- Ausgewählte Befehle als JavaScript-Textäquivalent in die Zwischenablage kopieren.
- Eine Gruppe zuletzt durchgeführter Aktionen als benutzerdefinierten Befehl speichern und sie dann über das Menü **Befehle** als einzelnen Befehl ausführen Weitere Informationen finden Sie in der Fireworks-Hilfe.

So machen Sie Schritte rückgängig bzw. stellen diese wieder her:

1 Wählen Sie **Fenster** > **Verlauf**, um das Bedienfeld **Verlauf** zu öffnen.

2 Ziehen Sie die Rückgängig-Markierung nach oben oder unten.

So wiederholen Sie Aktionen:

1 Führen Sie die Aktionen durch.

2 So markieren Sie die zu wiederholenden Aktionen im Bedienfeld **Verlauf**:

   - Klicken Sie auf eine Aktion, um Sie zu markieren.
   - Klicken Sie bei gedrückter <Strg>-Taste (Windows) bzw. Befehlstaste (Macintosh), um mehrere Aktionen zu markieren.
   - Um mehrere unmittelbar aufeinander folgende Aktionen auf einmal auszuwählen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken nacheinander auf den ersten und den letzten Namen.

3 Klicken Sie im Bedienfeld **Verlauf** am unteren Rand auf die Schaltfläche **Wiederholen**.

So speichern Sie Aktionen zur Wiederverwendung:

1 Markieren Sie die zu speichernden Aktionen im Bedienfeld **Verlauf**.

2 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Speichern** unten im Bedienfeld.

3 Geben Sie für den Befehl einen Namen ein, und klicken Sie auf **OK**.

So verwenden Sie einen benutzerdefinierten Befehl:

- Wählen Sie im Menü **Befehle** den Befehl.

Weiterführende Informationen zu Fireworks

Fireworks enthält zahlreiche Medien, die Ihnen dabei helfen, das Programm rasch zu erlernen und das Erstellen eigener Grafiken rasch zu beherrschen.

Fireworks-Hilfe

Das Online-Hilfesystem wird über das Hilfemenü von Fireworks aufgerufen und enthält ausführliche Informationen über alle Funktionen von Fireworks.

So zeigen Sie die Fireworks-Hilfe an:

- Wählen Sie **Hilfe** > **Fireworks-Hilfe**.

Fireworks-Lektionen

Wenn Sie gerade erst in Fireworks einsteigen oder bislang nur wenige Programmfunktionen verwendet haben, können Sie mit den Lektionen beginnen. Die Lektionen bieten Ihnen eine rasche Einführung in die neuesten Funktionen von Fireworks, und Sie können diese Funktionen anhand spezieller Beispiele üben.

So zeigen Sie die Lektionen an:

1. Führen Sie einen der folgenden Schritte durch, während Sie mit dem Internet verbunden sind:
   - Wählen Sie **Hilfe** > **Fireworks erlernen**.
   - Klicken Sie auf der Fireworks-Startseite auf **Fireworks-Tutorial ausführen**.

   In einem Browserfenster wird die Webseite „Fireworks MX erlernen“ angezeigt.
2. Wählen Sie eine der in der Liste angezeigten Lektionen aus.

Fireworks-Tutorial

Das Fireworks-Tutorial bietet Ihnen eine praxisorientierte Einführung in die Arbeitsabläufe von Fireworks, indem Sie schrittweise durch ein vollständiges Fireworks-Projekt geführt werden. Das Tutorial setzt nicht voraus, dass Sie bereits mit den Themen in den Fireworks-Lektionen vertraut sind.

So zeigen Sie das Tutorial an:

1. Führen Sie einen der folgenden Schritte durch, während Sie mit dem Internet verbunden sind:
   - Wählen Sie **Hilfe** > **Fireworks erlernen**.
   - Klicken Sie auf der Fireworks-Startseite auf **Fireworks-Tutorial ausführen**.

   In einem Browserfenster wird die Webseite „Fireworks MX erlernen“ angezeigt.
2. Wählen Sie einen der Hyperlinks zum zweiteiligen Tutorial aus.

Online-Support für Fireworks

Im Fireworks Support Center (www.macromedia.com/de/support/) stehen Ihnen Unterstützung und Informationen zur Problembehebung zur Verfügung.

Das DevNet (www.macromedia.com/de/desdev) enthält Informationen, anhand derer Sie Ihre Fertigkeiten verbessern und sich neue Fähigkeiten aneignen können.

INDEX

A

Aktionen wiederholen 43
Ansichtsmodi 35
Anzeigemodi, wechseln 36
Arbeitsfluss in Fireworks 11
Arbeitsumgebung 24
Auflösung 5, 6
Ausblenden
  Bedienfelder 30
  Symbolleisten 32
Ausrichten-Bedienfeld 28

B

Bedienfelder 27
  angepasstes Layout speichern 31
  aus Gruppe entfernen 29
  Ausblenden 30
  Ausrichten 28
  Ebenen 28
  Einzelbilder 28
  Farbfelder 28
  Formen 28
  gespeichertes Layout öffnen 31
  Info 28
  lösen 29
  Optimieren 28
  Optionsmenü in 31
  organisieren 29
  Standardposition wiederherstellen 29
  Stile 28
  Suchen 28
  URL 28
  verankern 29
  Verhalten 28
  Verlauf 28, 43
  verschieben 29
  Werkzeuge 25
Bedienfelder verankern 29
Befehl Bedienfelder ausblenden 30
Befehle
  speichern 43
Bildlauf über die Leinwand
  Siehe auch Schwenken
Bitmap-Modus 12
  mit Werkzeugen zuweisen 25
Bitmapgrafiken 14
BMP, speichern 23

D

Diskussionsforum, Fireworks 7
Dokument-Registerkarten 33
Dokumente
  Fensteransichten 35
  Letzte 16
  mehrere Ansichten 35
  neu erstellen 15
  Öffnen 16
  speichern 22
  umschalten 33
Downsampling 38
DPI
  Siehe auch Auflösung
Durch Dokumente navigieren 32

E

Ebenen-Bedienfeld 28
Eigenschaften, Anzeige im Eigenschafteninspektor 26
Eigenschafteninspektor 26
  ausblenden 27
  erweitern 27
  lösen 26
  verankern 27
  verkleinern 27
Einblenden

Bedienfelder 29
Lineale 41
Symbolleisten 32
Eingefügte Bilder 20
Einzelbilder-Bedienfeld 28
EPS-Dateien, in Fireworks öffnen 17
Exportieren
Grafiken 12

F

Farbfelder-Bedienfeld 28
Farbmischer 28
Fireworks erlernen
Newsgroup 7
Ressourcen 7
Fireworks erweitern 7
Fireworks installieren 6
Fireworks-Hilfe 7
Formen 13
Formen-Bedienfeld 28
Frame-Verzögerung
Standardeinstellung 17

G

GIF, speichern 23

H

Hilfslinien
Objekte einrasten am 42
sperren 42
Hotspots 12
HTML
Tabellen öffnen 18

I

importieren
PNG-Dateien 20
von einer Digitalkamera 21
Info-Bedienfeld 28
Interaktivität 12

J

JavaScript 5
JPEG, speichern 23

K

Kontextmenüs 40
Kopieren und Einfügen
Objekte aus anderen Anwendungen 19

L

Leinwand
Auflösung ändern 37
drehen 39
Eigenschaften modifizieren 36
zuschneiden 39
Leinwand einpassen 39
Leinwand zuschneiden 39
Lineale 41

M

Macintosh-Systemanforderungen 6
Macromedia Director 5
Macromedia Dreamweaver 5
Macromedia Flash 5
Macromedia FreeHand 5
Macromedia-Hilfe 7
Mobiltelefon-Grafiken. *Siehe* WBMP-Dateien
Modi
Bitmap-Modus aktivieren 12
Vektormodus aktivieren 12

N

Navigieren 34
Neu auflösen
beschrieben 38
Bitmapobjekte 38
Downsampling 38
Neuauflösung nach oben 38
Vektorobjekte 38
neue Funktionen 8
Neues Dokument, an Größe des Dokuments in der Zwischenablage anpassen 15
Newsgroup, Fireworks 7

O

Objekte
Position beim Einfügen 20
Objektorientierte Grafiken 13
Öffnen
animierte GIFs 17
Dokumente 16
Grafiken, die in anderen Anwendungen erstellt wurden 16
Letzte Dateien 16
mehrere Dokumentansichten 35
WBMP-Dateien 17
Online-Support 44
Optimieren

Grafiken 12
Optimieren-Bedienfeld 28
Optionsmenü in Bedienfeldern 31

P

Photoshop Acquire-Installations-Plug-Ins 21
Pixel 14
Proportionen beschränken (Option) 17

Q

QuickInfo 7

R

RAM
Siehe auch Systemanforderungen
Raster
einblenden/ausblenden 42
Größe der Rasterzellen ändern 43
Objekte einrasten am 42
Rasterfarbe ändern 42
Ressourcen für das Erlernen von Fireworks 7
Rollover 12
Rückgängig machen 43

S

Schaltfläche „Schnellexport“ 32
Segmente 12
speichern
Dokumente 22, 23
Standardbildschirm-Modus 35
Startseite 7, 24
Stile-Bedienfeld 28
Suchen-Bedienfeld 28
Support 44
Symbolleisten
einblenden und ausblenden 32
entsperren 32
lösen 32
verankern 32
Systemanforderungen für Fireworks 5

T

TIFF, speichern 23
Tutorials 44

U

URL-Bedienfeld 28

V

Vektorgrafiken 13
Vektormodus 12
Verhalten-Bedienfeld 28
Verlauf-Bedienfeld 28, 43
Vollbildmodus mit Menüs 35
Vorschau
Dokumente auf verschiedenen Plattformen 36

W

WAP-Grafiken
Siehe auch WBMP-Dateien
WBMP-Dateien
in Fireworks öffnen 17
speichern 23
Werkzeuge
Optionen ändern 25
Werkzeuggruppen-Popupmenüs 26
Zoom 34
Werkzeuge-Bedienfeld 25
Windows-Systemanforderungen 5

Z

Zeichenbereich. *Siehe* Leinwand
Ziehen und Ablegen 19
Zoom 32
einen bestimmten Bereich 34
voreingestellte Inkremente verwenden 34
Zoom-Werkzeug 34
zuschneiden
Dokumente 40
Leinwand 39